

+DVD
Ausgabe 174 » 4/2008
CyberMedia
€ 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75
PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS
MANIAC
LUST AM SPIELEN
grand theft auto IV
Keine Lust auf Spekulationen? Wir haben's gespielt!
9 SEITEN SPECIAL!
DER BLANKE HORROR!
CONDEMNED 2
DEAD SPACE
DARK SECTOR
LEFT 4 DEAD
Düster, faszinierend, brutal: 4 Spiele für Erwachsene
Metal Gear Solid 4
Entwickler übergeschnappt?
Enten und Frösche im Online-Modus!
» 120 Minuten Spielevideos » Tests, Reportagen, Previews » von Experten kommentiert
Test
SUPER SMASH BROS. BRAWL
Mediendiskussion
VIDEOSPIELE IM KREUZFEUER
Test für PSP
PATAPON
DVD
EXTENDED
14 Seiten Reportagen, u.a.
» Videospiel-Kunst
» Interview: Kriminologe Prof. Christian Pfeiffer
4 196653 304995 04

SQUARE ENIX®

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

Du musst deiner Bestimmung nicht allein entgegentreten

Auch wenn ihnen dies nicht bewusst ist, die Zwillinge Yuri und Chelinka teilen eine Gabe, die die Welt für immer verändern könnte. Begleite sie auf einer gefahrvollen Entdeckungsreise.



Eine packende Geschichte mit überwältigender 3D-Grafik



Spiele allein oder mit bis zu drei Freunden



Aufregendes actionbasiertes Kampfsystem

www.finalfantasycrystalchronicles.de





DVD-INHALT

61 Spiele als Video, 120 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?

Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 43)

Left 4 Dead

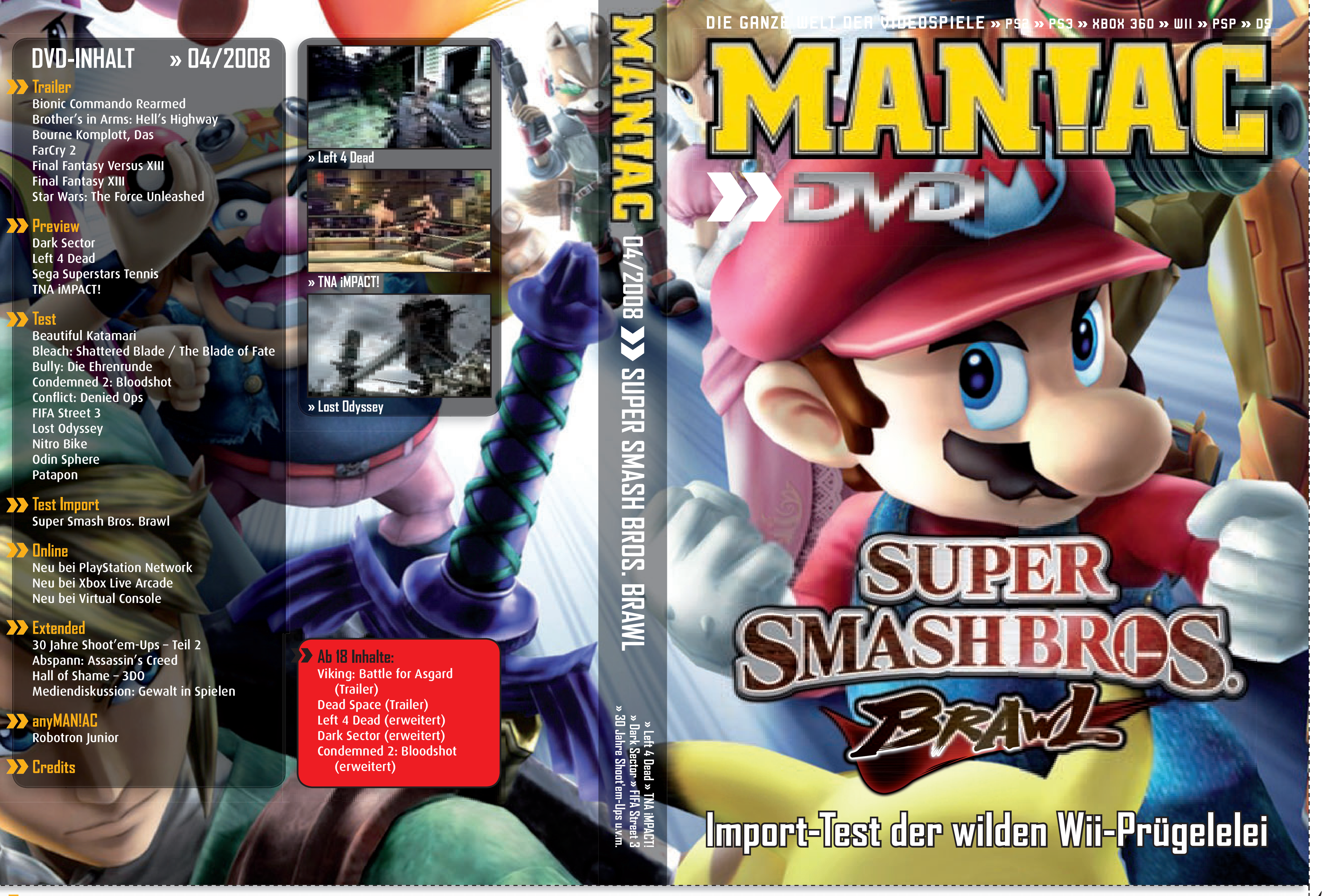
Panik pur: Großes Preview der haarsträubenden Zombie-Metzelei von den "Half-Life"-Machern.

TNA iMPACT!

Ab in den Ring: Wir schauen uns Midways Wrestling-Titel genauer an und interviewen den TNA-Champion.

Lost Odyssey

Endlich im Test: Hält das epische Fantasy-Abenteuer für die Xbox 360, was es verspricht?



Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden



"Zu viel Medienkonsum macht Kinder dick, krank, dumm, traurig und teilweise auch aggressiv", "Der Reiz des Tötens macht 'Counter-Strike' aus", "Wenn das Begehen von Verbrechen belohnt wird, gehört so ein Spiel nicht nur indiziert, sondern verboten", "Die Industrie produziert moralischen Schrott und macht damit hemmungslos Gewinne".

Diese markigen Äußerungen des Kriminologen Prof. Christian Pfeiffer lassen bei uns gestandenen Gamern die Alarmsirenen heulen, wir gehen in Verteidigungshaltung und schießen mit "Der spielt nicht mal selbst brutale Spiele, der hat doch keinen Plan" zurück. Wir haben unser Zockergewissen beruhigt und den Altvorderen in seine Schranken verwiesen: Intelligenz +3!

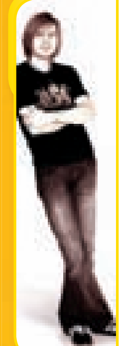
Wir wollten aber genauer wissen, was hinter den plakativen Parolen von Prof. Pfeiffer steckt und haben mit ihm geplaudert. Aus der geplanten halben Stunde wurden 70 Minuten, aus dem 2-Seiten-Artikel ein 4-Seiten-Interview. Nicht, weil wir seinen rhetorischen Künsten auf den Leim gegangen sind, sondern weil sich das Gespräch als unerwartet differenziert herausstellte (nachzulesen ab Seite 86).

Wir setzen uns jedoch nicht nur für einen funktionierenden Jugendschutz ein, wir verteidigen auch das Recht von mündigen Gamern auf erwachsene Spielinhalte. Daher widmen wir die Titelstory diesen Monat dem Schreckgespenst aller Bewahrpädagogen: "Grand Theft Auto". Als eines der ersten Magazine durften wir die Premieren-Episode für die HD-Konsolengeneration antesten und mit Hauptdarsteller Nico Bellic über die moralischen Stränge schlagen (ab Seite 8).

Noch einen Tick rabiater geht's bei dem Horror-Quartett für PlayStation 3 und Xbox 360 zu: "Condemned 2: Bloodshot", "Left 4 Dead", "Dead Space" und "Dark Sector" sind solche Spiele, die in Kinderzimmern nichts zu suchen haben.

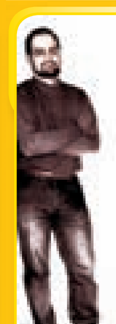
MAN!AC deckt auch in Zukunft die gesamte Bandbreite Eures Lieblingshobbys ab: von DS bis PS3, vom Gehirn-Jogging bis zur Metzel-Action. Videospiele stehen für Vielfalt und der zollen wir gerne Tribut. Apropos Vielfalt: Schreibt uns Eure Meinungen und Erfahrungen zu den Aussagen von Prof. Pfeiffer bzw. übermäßigem Medienkonsum – per Mail (leserpost@maniac.de) oder Post.

DAS MAN!AC-TEAM



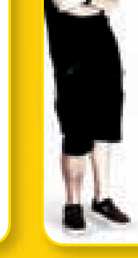
Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Raiden III (PS2)
2. God of War: Chains of Olympus (PSP)
3. Super Mario Galaxy (Wii)
Hört zurzeit:
Van Halen – Fair Warning
Sieht zurzeit:
Cloverfield (Kino)



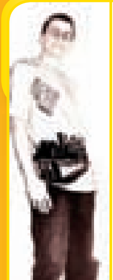
Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres:
Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Rez HD (360)
2. Professor Layton and the Curious Village (DS)
3. Apollo Justice Ace Att. (DS)
Hört zurzeit:
Rumble Roses XX Soundtrack
Sieht zurzeit:
Ratatouille & Cars (Blu-ray)



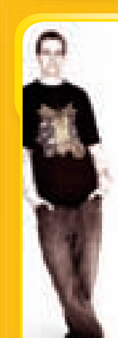
Matthias Schmid
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. God of War: Chains of... (PSP)
2. Icewind Dale (PC)
3. Call of Duty 4 (360)
Sieht zurzeit:
John Rambo (Kino)
Trifft zurzeit:
MAN!AC-Leser beim Heaven-Shall-Burn-Konzert in München



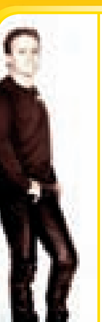
Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Wave Race 64 (N64)
2. Ogame (Browser)
3. Lost (PS3)
Hört zurzeit:
Pink Floyd – Is There Anybody Out There?
Sieht zurzeit:
Pink Floyd – Pulse (DVD)



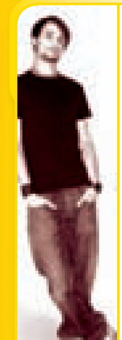
André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Adventure, Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. Super Smash Bros. Brawl (Wii)
2. Lost (PS3)
3. Patapon (PSP)
Hört zurzeit:
Die Ärzte – Jazz ist anders
Sieht zurzeit:
Cloverfield (Kino)



Michael Herde
Volontär

Lieblingsgenres:
Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Army of Two (360)
2. Condemned 2 (360)
3. Dark Sector (360)
Hört zurzeit:
Strapping Young Lad – The New Black
Sieht zurzeit:
The Vision Bleak (live)



Jan Königsfeld
Volontär / Web-Design

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Beat'em-Up, Musikspiele
Spielt zurzeit:
1. Condemned 2 (360)
2. Professor Layton (DS)
3. Bleach (DS)
Hört zurzeit:
All That Remains – The Fall of Ideals
Sieht zurzeit:
Korn (live)

TITELTHEMA

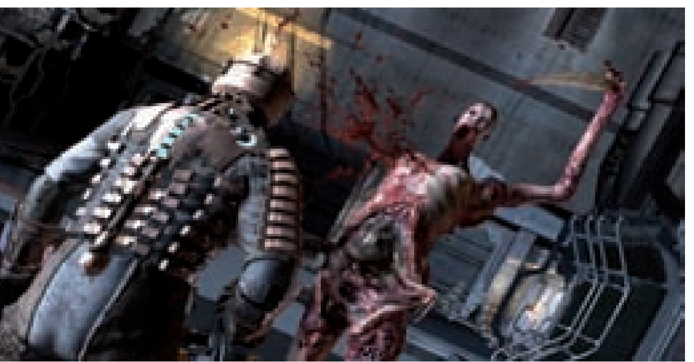


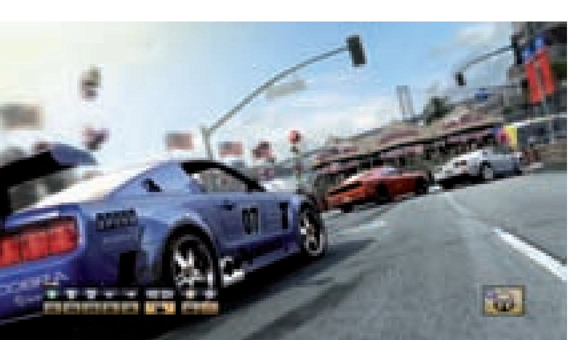
AKTUELL

PREVIEW

INTERAKTIV

ONLINE







40 » SPIELE-TEST
Condemned 2: Bloodshot

50 » SPIELE-TEST
Lost Odyssey



44 » SPIELE-TEST
God of War: Chains of Olympus



Im MAN!AC-Interview:
Prof. Christian Pfeiffer







Grand Theft Auto IV



Rockstars Gangster-Epos geht in die nächste Runde – MAN!AC ist dabei!

Lange Zeit gab es kaum spannende News zu "GTA IV" zu vermelden. Hier mal ein paar neue Screenshots, dort eine luxuriöse Special-Edition, zwischendurch ein paar gehypte Trailer. Damit ist jetzt Schluss! Wir haben Take 2 in München besucht und uns ein paar Stunden auf Rockstars neuem Gangster-Spielplatz ausgetobt. Gezockt wurde die Version für Xbox 360. Wir haben etliche Autos gestohlen, für Chaos gesorgt und eine Handvoll Missionen absolviert. Unser erster Eindruck: Das typische "Grand Theft Auto"-Flair war sofort da, trotz diverser Neuerungen blieb die große Überraschung jedoch aus.

Erinnern wir uns: Der Held in "GTA IV" ist Osteuropäer und hört auf den Namen Nico Bellic, was übrigens "Bellik" gesprochen wird. In der Annahme, sich im New York nachempfundenen Liberty City von seiner kriminellen Vergangenheit lösen zu können, folgt er dem Lockruf seines Cousins Roman. Kaum in der neuen Heimat angekommen, entpuppt sich der Vetter als Blender und Nico gerät erneut in einen

360 Das neue Zielsystem stellt eine deutliche Verbesserung zu früher dar. In Verbindung mit dem Deckungsuchen spielt sich "GTA IV" taktischer als die Vorgänger.

Strudel aus Raub, Mord und Schmuggel. Egal, welches Verbrechen: Nico ist dabei, wenn nur der Preis stimmt. Außerdem erfuhren wir vor Ort, dass Nico in der Stadt nach einer noch unbekannten Person sucht, die ihn hintergangen haben soll. Wir sind gespannt!

Unsere Demonstration beginnt im Hafen von Broker, dem virtuellen Abbild des New Yorker Stadtteils Brooklyn. Im Hintergrund bestaunen wir die Skyline von Algonquin alias Manhattan. Nico steht am Straßenrand, neben ihm ein geparktes Auto. Alte Instinkte werden wach, als wir Nico zur Fahrertür bewegen. Mist, abgesperrt! Also Ellbogen raus, Seitenscheibe zerdeppern, einsteigen und weg. Bravo, Rockstar! Aus dem Radio tönt Musik. Beat 102.7 heißt der Sender, 18 sollen es am Ende werden. Ob Ihr auch eigene Musik per USB-Stick einbinden dürft, ist noch nicht bekannt.

Englisch wird in den Dialogen wieder viel geflucht, am Ende springt aber stets ein lukrativer Auftrag für Nico dabei heraus. Heute sollen wir für den Hantelfreak Brucie einen Polizeiwagen klauen und uns dann per Handy melden.

Ellbogen raus, Seitenscheibe zerdeppern, einsteigen und weg. Bravo, Rockstar!

Während wir skeptisch die weiche Federung unseres Vehikels beäugen, erreichen wir eine Garage und die Mission beginnt. Wie schon in den Vorgängern werden diese in "Grand Theft Auto IV" von kurzen Cutscenes eingeführt. Mit meist gebrochenem

Woher nehmen, wenn nicht stehlen? Wir könnten Passanten verprügeln, bis das altbekannte Fahndungssternchen blinkt. Vorbildlich entscheiden wir uns für die friedlichere Variante und greifen zum Handy. Wählt Ihr die 911, eilt alsbald der nächstgelegene Schutzmann herbei. Bis der eingetroffen ist, werfen wir einen genauen Blick auf das mobile Allzweckwunder: Ihr ruft damit Polizei, Krankenwagen oder Feuerwehr, telefoniert mit Auftraggebern und Freunden und begebt Euch per SMS an den Anfang der letzten Mission zurück, wenn Ihr scheitert. Praktisch, allerdings wären uns Checkpoints lieber gewesen als die Kombination aus automatischem Speichern und optionalem Neustart. Immerhin spart Ihr Euch die lästige Fahrerei an den Missionsbeginn, die auf Wunsch auch ein Taxi übernimmt. Apropos Taxi: Auch in "Grand Theft Auto IV" gibt's Taxi-, Feuerwehr- und sonstige Nebenmissionen. Wie Ihr diese startet, wollte uns Take 2 aber noch nicht verraten. Auch ist bislang unklar, wie Ihr bei vergeigten Missionen wieder an Waffen kommt. Wer verhaftet oder getötet wird, verliert die Ausrüstung. Falls Ihr Euch nur ungeschickt angestellt habt, versucht Ihr es mit dem aktuellen Munitionsstand nochmals.



360 Wer schießt, dem fehlen die Argumente: Nico löst Probleme meist mit Blei.

360 Durch flottes Button-Drücken wird Nico beim Rennen schneller.



360 Obskurer Kofferraum: neue Ausrüstung oder etwa eine Leiche?

360 Feuer und vor allem Explosionen sehen in "GTA IV" verdammt cool aus. Davon gibt's im Spiel haufenweise.

Alternativ rüstet Ihr Euch beim Waffenhändler Little Jacob noch einmal auf. Wir gehen davon aus, dass Jacob nicht die einzige Fachkraft für Gangsterbedarf bleiben wird.

So, vor lauter Details haben wir nicht aufgepasst und wurden beim Herumschlendern von einem Fahrzeug gerammt. Die bleiben nämlich nicht mehr wie in den Vorgängern stehen, wenn Ihr auf die Straße rennt.

Immerhin gibt uns dieser Zwischenfall Gelegenheit, erstmals die Stärken der neuen Euphoria Engine (siehe Kasten Seite 12) zu bestaunen: Nico wird zu Boden geschleudert, richtet sich nahtlos animiert auf und stützt sich auf den Kotflügel des Vehikels, das unter dem Gewicht federt. Zu den Fahrzeugen sei angemerkt, dass die weiche Federung zwar cool aussieht, allerdings gelang es uns kaum, die Schunkelboliden ohne Ausbrechen um Kurven zu lotsen. Dennoch steuern sich die Fahrzeuge spürbar unterschiedlich und Ihr merkt ihnen die Masse deutlich an. Auf der Karosserie spiegelt sich die Umgebung, im Lack bricht sich das Licht. Das Niveau eines "Gran Turismo 5: Prologue" erreicht "Grand Theft Auto IV" erwartungsgemäß allerdings nicht.

Kehren wir zur Mission zurück, denn mittlerweile ist die Polizei eingetroffen und wir wollen immer noch den Streifenwagen haben. Dank der verbesserten KI greift der Gesetzeshüter sofort zur Waffe und wir testen das neue Zielsystem: Drückt Ihr den linken Trigger halb durch, nimmt Nico seine Bleispritze in Anschlag und zielt nun so, wie in zahlreichen Third-Person-Titeln der letzten Monate. Drückt Ihr den Trigger ganz durch, greift die Zielautomatik und nimmt den Widersacher ins Visier. Das klingt zunächst kompliziert, ist aber praktisch und durchdacht: Wer im Eifer des Gefechts zu fest drückt, zielt automatisch! Via rechtem Knüppel schaltet Ihr Gegner durch, mit dem linken Stick nehmt Ihr die Feineinstellung vor, um gegebenenfalls einen Kopftreffer zu landen. Da sich das alles anfangs ungewohnt steuert, suchen wir erst einmal nach Deckung. Egal, ob Ihr Euch in "Grand Theft Auto IV" an eine Wand lehnt oder hinter Autos kauert: Stets habt Ihr die Wahl, ob Ihr zielen oder blind aus der Deckung feuern



360 Baut Ihr Unfälle auf zwei Rädern, fliegt Euch schon mal der Helm weg.



360 Ab und an verschlägt es Nico auch aufs Wasser. Euer Held kann nicht nur Boote steuern, sondern schwimmt notfalls.



360 Mag die Grafik noch so ruckeln: Die beeindruckenden Licht- und Wettereffekte sehen klasse aus und sorgen für Stimmung.

wollt. Vor Freude über die erweiterten Kontrollmöglichkeiten werden wir leichtsinnig und kassieren einen Treffer. Blut spritzt auf die Linse der virtuellen Kamera. Wo ist die Energieleiste? Von ehemals rechts oben ist sie in "Grand Theft Auto IV" nach links unten gewandert und umringt nun mit der Anzeige für Körperpanzerung die Radaranzeige.

Höchste Zeit, dem Polizisten eine Granate per Auto-Aim zu schicken. Ein Donnern später fliegt der Gesetzeshüter in hohem Bogen durch die Luft und prallt an einem Gebäude ab – das Fahrzeug inklusive Polizeicomputer ist unser. Nun aber schnell weg: Wir durchforsten das System nach der Adresse des Gauners Lyle Rivas. Mithilfe des eingebauten Navigationssystems ist der schnell aufgespürt, schließlich weist uns eine gelbe Linie auf dem Radar den Weg. Je nach Farbe der Anzeige erfahrt Ihr, ob Ihr soeben zu einem Missionsziel fahrt oder einen Verbündeten aufsucht. Zusätzlich verraten akustische Signale, wann Ihr abbiegen solltet. In edleren Karossen soll es sogar Sprachanweisungen geben. Trotzdem falsch abgebogen? Kein Problem, die Route wird binnen Sekunden neu berechnet. Am Ziel angekommen gibt's wieder eine typische Dialogsequenz und wir ertappen Lyle auf der Toilette. Der Gauner flüchtet, Nico rennt hinterher. Je schneller Ihr dabei die Rennen-Taste drückt, desto flotter flitzt Nico – ohne Fleiß kein Preis!

Der Gesetzeshüter fliegt in hohem Bogen durch die Luft und prallt an einem Gebäude ab.

Der nächste Abschnitt der Mission stellt eine Verfolgungsjagd durch mehrere Stadtteile dar. Am Steuer unseres Ordnungshütermobils stoßen wir auf ein weiteres Novum in "Grand Theft Auto IV": Durftet Ihr in den Vorgängern lediglich mit der Uzi seitlich aus dem Fenster schießen, klappt das endlich auch mit anderen Wummen und sogar mit Granaten. In rasantem Tempo schlängeln wir uns durch den Gegenverkehr, der dank der Polizeisirene den Weg freimacht. Die Hatz geht über eine

ROCKSTAR SPICKT BEI DER KONKURRENZ

Anscheinend hat Rockstar die Genre-Konkurrenz der letzten Jahre genau unter die Lupe genommen. So finden wir in "GTA IV" diverse Neuerungen, die es in teils identischer Form bei "Scarface" oder dem Gangsta-Epos "Saint's Row" für Xbox 360 gab. Das neue Radarsystem beispielsweise wurde Tony Montanas Gaunerballade entlehnt und beinhaltet ein optimiertes Fahndungssystem. Sobald das erste 'Gesucht'-Sternchen aufleuchtet, findet Ihr Euch auf der Straßenkarte im Zentrum eines rotblinkenden Kreises wieder. Nun gilt es, unauffällig zu bleiben und schleunigst den Kringel zu verlassen. Danach blinkt der Fahndungsstern eine Weile. Haltet Ihr Euch nun bedeckt, hören die Ordnungshüter schnell auf, nach Nico zu suchen. Je höher das Fahndungslevel, desto größer ist der rote Kreis. Diese Neuerung gefällt uns, denn endlich müssen wir nicht mehr nach den versteckten Bestechungssymbolen der Vorgänger suchen. Das Navigationssystem hingegen scheint von "Saint's Row" inspiriert: Startet Ihr in "GTA IV" eine Mission oder sucht eine bestimmte Person, dann weist Euch eine farbige Markierung den Weg. Je nach Fahrzeugklasse ertönt zusätzlich eine Glocke oder die Stimme Eures GPS, die Euch zum Abbiegen bewegen möchte. Verpasst Ihr eine Abzweigung, wird die Route neu berechnet.

Eine der offensichtlichsten Veränderungen ist Nico Bellics Kampfsystem. Hierfür standen diverse Action-Titel Pate. Nico schlittert in Deckung wie in "Gears of War", lehnt sich an Wände wie in "Kane & Lynch" und zielt wie Leon Kennedy aus "Resident Evil 4". Drückt Ihr den linken Trigger ganz durch, greift die zuschaltbare Zielautomatik und Nico ist beinahe so agil wie Samus Aran in "Metroid Prime". Mangels Übung gab es beim Anspielen ein paar Schwierigkeiten, eine spürbare Verbesserung können wir aber bestätigen. Bei den Nahkampfeinlagen stellten wir keine große Veränderung fest, auch hatten wir nicht die Gelegenheit, die hoffentlich verbesserte Passanten-KI auf die Probe zu stellen.



Obacht: Wer sich in "GTA IV" nicht duckt, wird schnell mit Blei bespuckt!

Jetzt gehöre ich also zum erlauchten Kreis derer, die schon mal "GTA IV" spielen konnten – allzu viele Antworten hat mir dieses Erlebnis allerdings nicht beschert. Zu elementaren Bestandteilen wie der Story bewahrt Rockstar Stillschweigen: Die vereinzelten Andeutungen lassen diesbezüglich kein Urteil zu. Was ich aber sicher sagen kann: Das neue Zielsystem funktioniert in der Tat besser, wiewohl ich von der anscheinend starken Gewichtung des Deckungsuchens nicht angetan bin – aber das ist Geschmackssache. Eine spielerische Revolution wird "GTA IV" nicht, doch hat das jemand ernsthaft erwartet? Das altbekannte Grundgerüst funktioniert schließlich immer noch, die sinnvollen Ergänzungen wie das GPS-System wurden unverkennbar von Möchtegernherausforderern inspiriert und das Szenario ist nicht so ausgefallen wie bei einigen Vorgängern. Sicher bin ich mir nur bei einer Sache: "GTA"-Fans werden auch diesmal voll auf ihre Kosten kommen.

ULRICH STEPPBERGER

Mir geht's ähnlich wie Ulrich: Zwar war das typische "GTA"-Flair sofort wieder da, allerdings macht's mich diesmal nicht mehr so an wie früher. Vor allem grafisch enttäuscht Nicos Abenteuer, weshalb ich hoffe, dass bis zum Release zumindest an der geringen Bildrate geschraubt wird. Von der serientypisch durchwachsenen Grafik abgesehen, hat mich die Euphoria Engine (siehe Kasten) beeindruckt: Die vielen unterschiedlichen Animationen muss man gesehen haben! So macht Herumblödeln in Liberty City gleich noch mehr Spaß. Mir ist es egal, dass es jetzt nur eine Stadt gibt, schließlich ist die Vorlage New York groß genug. Schade finde ich allerdings, dass ich trotz gewohnt großer Freiheiten keinen optionalen Sicherheitsgurt habe, dafür aber nun besoffen Auto fahren darf – die USK wird jubeln! Ebenfalls bedenklich: Es gibt noch immer keine Checkpoints während der Missionen. Wünsche zum Schluss: intelligente Passanten und ja keine Schnitte!

MICHAEL HERDE



360 Was Nico hier wohl gerade angafft? Die Leuchtreklame sieht doch bereits sehr vielversprechend aus, oder?

Hängebrücke: Glücklicherweise ist die Überfahrt für Polizeifahrzeuge gratis. Prima, fünf Dollar gespart! Wir rasen unter dem Schlagbaum hindurch, rempeln Fahrzeuge in den Gegenverkehr. Glas splittert, Blech verformt sich, ein Holztransporter verliert einen Baumstamm und wir reißen das Steuer herum. Der Stamm durchschlägt frontal ein Taxi. Vor uns noch immer Lyle, der alles gibt, um Nico zu entwischen. Ein Glückstreffer bringt einen seiner Reifen zum Platzen, Funken sprühen und Lyles Wagen beginnt zu schlingern. Wir geben noch einmal richtig Gas und rammen Lyle von hinten – da fliegt Nico durch die kaputte Frontscheibe und landet hart auf dem Asphalt.

Wo ist der Sicherheitsgurt? Wenn spielerische Freiheit so großgeschrieben wird, dann wünschen wir uns einen optionalen Sicherheitsgurt mit Vor- und Nachteilen, die jeder Spieler selbst abwägen muss. Stattdessen haben die Entwickler ein neues Feature eingebaut: Trinkt Nico zu viel Alkohol, torkelt er hilflos herum – die Euphoria Engine macht's möglich, wie wir in einer anderen Mission erleben durften.

Setzt Ihr Euch in diesem Zustand ans Steuer, schlingert die Kamera wild umher und an vernünftiges Lenken ist kaum zu denken. Fahrt also besser mit dem Taxi, auch wenn's nur ein Spiel ist!

Aber was passiert mit Nico? Kaum hat er sich aufgerappelt, nehmen wir die Verfolgung auf. Lyles Karre brennt lichterloh und dicker schwarzer Rauch, der angenehm an das Effektspektakel "Lost Planet" erinnert, steigt auf. Und Lyle? Es brennt die Hand, es brennt das Haar. Es brennt der ganze Lyle sogar. Zumindest bis er tot zusammenbricht! Mission erledigt, wir rufen unseren Auftraggeber Brucie an.

Bereits diese eine Mission macht deutlich: "Grand Theft Auto" ist zurück und das härter denn je. Nach "Grand Theft Auto III" wird die neue Episode aller Voraussicht nach wieder ein 'ab 18'-Siegel von der USK erhalten, hoffentlich ohne die ein-

Neben Verfolgungsjagden und Schießereien spielen in "GTA IV" soziale Kontakte eine wichtige Rolle.



360 Schweres Geschütz: Beim Waffenhändler gibt's eine Menge Spielzeug.

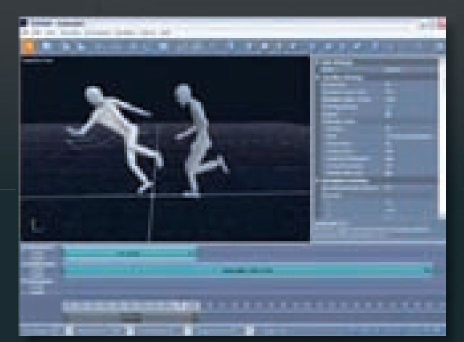
TECHNIK EINES ROCKSTARS

Seit die "GTA"-Serie die dritte Dimension erobert hatte, diente Criterions Renderware-Engine als technisches Gerüst vor allem für die umstrittenen Titel aus dem Hause Rockstar. Mit jedem neuen Spiel wurde zwar an der Technik gefeilt, nach dem Verkauf der "Burnout"-Schmiede an Electronic Arts wurde es jedoch höchste Zeit für 'RAGE': die Rockstar Advanced Game Engine. Die hauseigene Entwicklung kam bereits in der Xbox-360-Version von "Rockstar präsentiert Tischtennis" zum Einsatz und wird auch im kommenden "Midnight Club: Los Angeles" Verwendung finden.



Eigene Charaktermodelle für die Euphoria Engine ermöglichen besonders flexible Bewegungen.

Deutlich spannender die Euphoria Engine von NaturalMotion: Diese 'Dynamic Motion Synthesis' genannte Technologie ermöglicht bessere Animationen in Kombination mit der Physik-Engine. Beispiel gefällig? Nach übertriebenem Alkoholgenuss torkelt Nico durch die Straßen. Je nach Umgebung stolpert er über die Bordsteinkante, stürzt und zieht sich gegebenenfalls an einem vorbeischlendernden Fußgänger hoch. All diese Bewegungsabläufe würden klassisch mittels Motion Capturing oder per Hand (Key-Frame-Animation) erstellt. Diese Aufgabe übernimmt in "GTA IV" die Euphoria Engine. Der Vorteil: Mithilfe eines kompletten 3D-Charaktermodells, das Daten wie Muskelaufbau oder Motorik beinhaltet, werden speziell an die jeweilige Situation angepasste Bewegungen in Echtzeit errechnet. Wer nun an Autos, Menschen und Granaten denkt, der ahnt, dass das typische "GTA"-Herumalbern noch ein Stück abwechslungsreicher werden könnte.



Auf www.naturalmotion.com gibt es diverse Tech-Demos zur Euphoria Engine.



360 Die Boliden protzen mit Lackspiegelungen und coolem Schadensmodell.



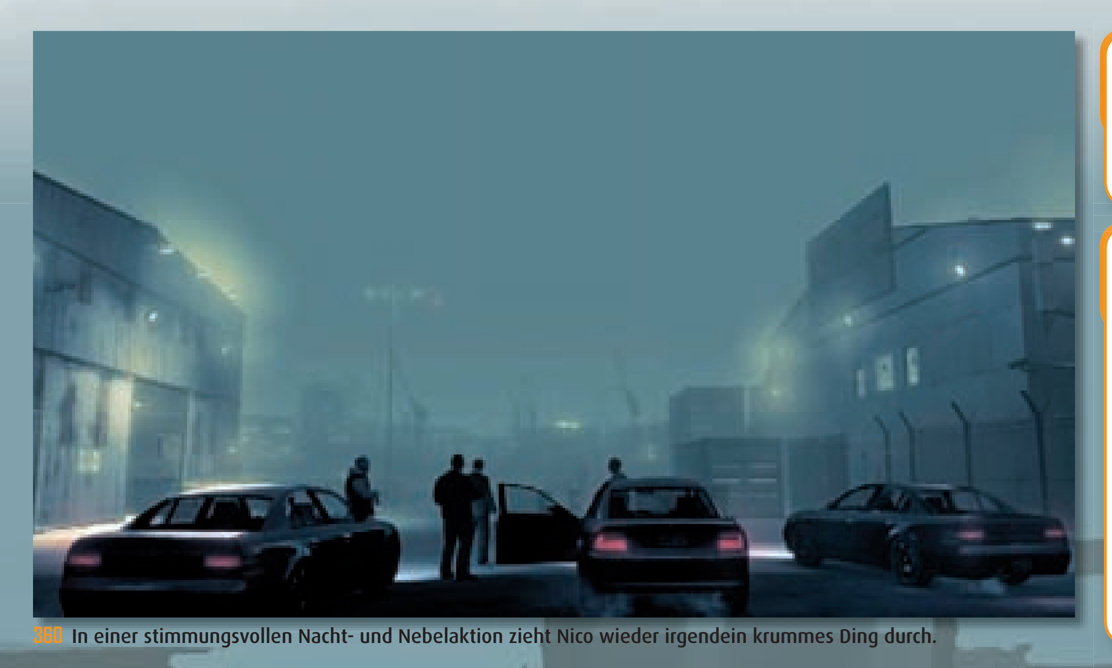
360 Sieht nach Regen aus: Rockstars Epos wettert, was das Zeug hält!

schränkenden Schnitte der Vorgänger.

Neben Verfolgungsjagden und Schießereien spielen in "Grand Theft Auto IV" soziale Kontakte eine wichtige Rolle. In "San Andreas" gab es in jedem Stadtteil ein Mädel für Euren Helden. Mit dem ging's mal zum Essen, ein anderes Mal zum Tanzen, und wenn Ihr ganz artig wart, auch mal in die Kiste. Zwar gibt es keine Rollenspielelemente mehr, die Euren Helden zum Motorradprofi oder zum schwabbeligen Fettwanst machen, ansonsten ist Nico aber ein gutes Stück weiter: Im Telefonverzeichnis seines Handys speichert er Bekannte, unter anderem den erwähnten Waffenfreak Little Jacob. Egal, ob Ihr neue Aufträge annehmt, Euch mit befreundeten Personen treffen wollt oder eine Einladung annehmt: Haltet Euch an den Termin oder sagt ab! Versetzt Ihr Verbündete, können die ziemlich sauer werden.

Und wie sieht das Spiel nun aus? Eines ist sicher: "Grand Theft Auto" stand noch nie für herausragende Grafikspektakel und technischen Bombast. Die immense Popularität der Serie gründet vielmehr auf der in sich schlüssigen Welt, den zahlreichen Nebenmissionen und vor allem der konkurrenzlosen Freiheit. Daran hat sich auch bei "Grand Theft Auto IV" nichts geändert. Es bleibt nicht mehr viel Zeit, um die bislang arg ruckelige Optik zu optimieren. Auch zahlreiche Pop-Ups und Mip-Mapping-Geflacker trüben das Comic-Flair. Dafür geht Euch das Herz auf, wenn Ihr Wettereffekte und Tageszeitenwechsel bestaunt.

Weltbewegende Innovationen konnten wir übrigens nicht entdecken, vor allem die gespielten Missionen unterschieden sich in puncto Aufbau kaum von denen älterer Episoden. Dennoch sieht's so aus, als würde Rockstar an bewährte Qualitäten anknüpfen und etliche Mängel ausmerzen. Besonders gespannt sind wir auf den angekündigten Online-Modus. Zu dem durfte uns Take 2 aber noch keine Auskunft geben. *mh*



360 In einer stimmungsvollen Nacht- und Nebelaktion zieht Nico wieder irgendein krummes Ding durch.

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Rockstar, USA
Hersteller	Take 2
Genre	Action
Termin	29. April

GRAND THEFT AUTO IV

Das gefällt uns:
» prima Animationen dank neuer Technologie
» gewohnt riesige Spielwelt mit unzähligen Möglichkeiten

Daran muss gearbeitet werden
» Fahrzeuge steuern sich behäbig
» geringe Bildrate und sichtbarer Grafikaufbau

"GTA IV" steht für moralisch fragwürdige, aber höchst spaßige Erwachsenenabenteuer im virtuellen Sandkasten von Liberty City.

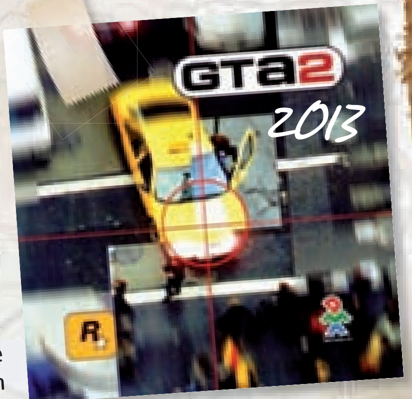
POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Grand Theft Allerlei

Ihr glaubt, alles über "GTA" zu wissen? MAN!AC nimmt die Millionenseller unter die Lupe und buddelt jede Menge kennenswerter Details aus.

2D or not 2D?

Bevor "Grand Theft Auto" mit Teil 3 den Durchbruch geschafft hat, boten die Vorgänger spielerisch schon die meisten Elemente, aber es fehlte noch eine wichtige Zutat: dreidimensionale Grafik. Stattdessen ging es aus der Vogelperspektive durch Bitmap-Städte. Eine Besonderheit der Pixel-"GTAs" war zudem, dass sie deutlich weiter von der Gegenwart entfernt spielten als ihre Polygon-Nachfolger. So bekam der Erstling nicht nur die Add-On-Disc "London 1969" verpasst, es gab eine noch frühere Epoche: Nur für die PC-Version wurde "London 1961" veröffentlicht, und zwar in Form eines kostenlosen Downloads – den findet man bis heute gut versteckt auf der Rockstar-Homepage. "GTA 2" dagegen liegt in der Zukunft: Im Spiel wird der genaue Zeitraum nicht näher definiert, doch wer auf besagter Webseite lange genug sucht, findet drei verdächtige Tagebucheinträge, die auf das Jahr 2013 verweisen – kein anderes "Grand Theft Auto" war seiner Zeit so weit voraus.





Oh No!

Die Schöpfer von "Grand Theft Auto" firmieren seit vielen Jahren als Rockstar North – das sind die mit dem blauen Logo. Angefangen hat die in Schottland angesiedelte Truppe aber mit einem anderen Namen, den vor allem Amiga-Besitzer in guter Erinnerung haben: DMA Design. Vor dem Gangster-Epos entstanden dort für die damalige Zeit optisch beeindruckende Ballereien wie "Blood Money" oder "Menace", aber auch eine Spieleserie, die sich bis heute gehalten hat: "Lemmings". Die liebenswürdigen Suizidtierchen könnten nicht weiter von der realistischen Gewalt des "GTA"-Alltags entfernt sein, stammen aber aus dem gleichen Haus. Nach einigen Irrungen und Wirrungen sowie diversen Firmenübernahmen wurde aus DMA die heutige Rockstar-Filiale. David Jones, der Ex-Chef des Ladens, blieb seinem größten Erfolg auf eigene Weise treu: Er gründete Real Time Worlds, die bis dato nur ein Spiel veröffentlicht haben – das hierzulande indizierte "Crackdown" für die Xbox 360, das sich unverkennbar auf die "GTA"-Wurzeln besinnt (dabei allerdings u.a. eine interessante Story vergessen hat).

Time Warp

"GTA IV" grenzt sich inhaltlich von sämtlichen Vorgängern ab und soll laut Rockstar nicht mal irgendwelche Anspielungen darauf bieten. Umso skurriler, dass die neue Metropole ausgerechnet mit dem gleichen Namen (Liberty City) versehen wurde wie bei einigen früheren Teilen. Aber vielleicht ist dieser 'Neustart' keine schlechte Idee, denn die fünf Spiele der vorherigen Epoche sind einerseits miteinander verwoben, stellen andererseits aber Eure kalendarischen Fähigkeiten auf die Probe: Wann welcher Titel erschien und wie er in Relation zu den anderen in der Zeitleiste steht, hat selten etwas miteinander zu tun.

Los geht's ausgerechnet mit der jüngsten Episode "Vice City Stories", die 1984 spielt. Zwei Jahre danach handelt "Vice City", während "San Andreas" im Jahr 1992 angesiedelt ist. 1998 geht es in "Liberty City Stories" rund, bis schließlich die Ereignisse von "GTA III" den Schlusspunkt bilden – und zwar 2001, was ausnahmsweise auch dem Datum der Veröffentlichung entspricht. Um die Handlung der einzelnen Teile zu verstehen und zu genießen, braucht Ihr natürlich keine chronologischen Kenntnisse (das wäre auch schwierig angesichts der fast umgedrehten Reihenfolge) – so manche Gastauftritte und versteckten Hinweise gehen Euch dann aber durch die Lappen. Wer übrigens auch die letzten Details dieser Ära kennen lernen will, braucht zusätzlich einen GBA: Das darauf erschienene 2D-"Grand Theft Auto" spielt im Jahr 2000, ist allerdings nur am Rande in die Geschehnisse eingebunden.



1984

1986



1992



1998



2001

Der Ton macht die Musik

Seit dem Sprung auf die PS2 spielt der Sound von "Grand Theft Auto" eine immer wichtigere Rolle. Die Idee, verschiedene Radiostationen einzubauen, gab es schon in den Vorgängern, doch ab Teil 3 rückten sie mehr in den Mittelpunkt. Damals wurde noch überwiegend mit eigens für das Spiel komponierter Musik gearbeitet – nur auf drei der neun Sender dudelten Lizenzsongs. Heute verhält es sich umgekehrt, schließlich prügeln sich echte Künstler fast schon darum, auf die Playlist zu dürfen. Klug angestellt haben es zwei bekannte Namen: Axl Rose gab sich als fiktiver DJ der Classic-Rock-Station K-DST in "San Andreas" die Ehre. Die ultimative Star-Präsenz verkörpert jedoch Phil Collins: Der Genesis-Drummer und -Frontmann taucht leibhaftig im Spiel auf und steht im Mittelpunkt einiger Missionen, an deren Ende er sogar "In the Air Tonight" trällern darf. Damit ist der singende Trommler bislang der einzige Promi, der von sich behaupten kann, seine Rolle (nämlich sich selbst) perfekt gespielt zu haben.

Die Riege der anderen bekannten Personen, die sich zur Synchronisation hinter das Mikro getraut haben, ist zwar lang, aber sie durften eben nur den Spielfiguren Leben einhauchen. Dass Rockstar selbst bei Nebenrollen auf eine gewisse Authentizität achtet, versteht sich von selbst: So wird z.B. die wohlproportionierte Stripperin Candy Suxxx in "Vice City" von der XXX-Ikone Jenna Jameson vertont.

Hinter dem ausgeklügelten Sound-Konzept steckt neben Rockstar-Boss Sam Houser ein ominöser Lazlow, der auch in fast allen Teilen zu hören ist. Das ist kein Zufall, auch im echten Leben leitet der fleißige Mann ein kleines Schallwellen-Imperium. Seine zum Chaos-Prinzip neigenden Shows werden zwar nur in den USA ausgestrahlt, doch auf seiner Homepage (www.lazlow.com) können potenzielle Fans anhand der jeweils neuesten Folge überprüfen, ob der Kerl auch in Wirklichkeit so gute Sprüche drauf hat.

Sogar Gemeinsamkeiten mit "Deutschland sucht den Superstar" lassen sich aufspüren: Bei einigen Teilen wirkte nämlich Heinz Henn, seines Zeichens Ex-Juror und Intimfeind von Dieter Bohlen mit. In seiner hauptberuflichen Rolle war er als President International in der New Yorker Rockstar-Zentrale tätig und sorgte als Supervisor bei "San Andreas" bzw. als Berater bei "Vice City" für den passenden Klang. Seine Qualifikation dazu errang er nicht erst nachträglich bei "DSDS", Heinz Henn war vorher in leitenden Positionen bei den Musikriesen BMG und EMI tätig.

Phil Collins und Doppelgänger

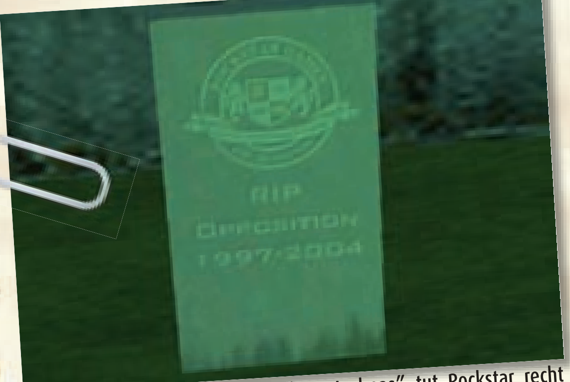


Lazlow – heute und damals

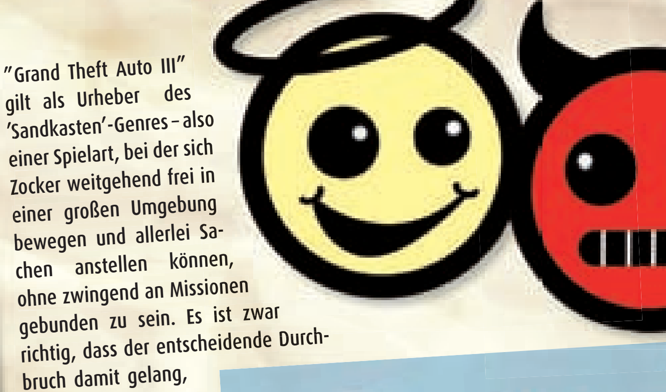




Was sich liebt, das neckt sich



Haben wir's doch gewusst: In "San Andreas" tut Rockstar recht unverblümt kund, was man von der Konkurrenz hält...



"Grand Theft Auto III" gilt als Urheber des 'Sandkasten'-Genres – also einer Spielart, bei der sich Zocker weitgehend frei in einer großen Umgebung bewegen und allerlei Sachen anstellen können, ohne zwingend an Missionen gebunden zu sein. Es ist zwar richtig, dass der entscheidende Durchbruch damit gelang, aber "Driver" von Reflections war (in zugegeben eingeschränkter Form) schon etwas früher dran. Das hinderte Rockstar aber nicht daran, sich über den Rivalen lustig zu machen: Schon in "GTA III" musste der Antiheld in einer Mission einen bewusst hampelig animierten Cop namens Tanner (so hieß der "Driver"-Star) erledigen. In "Vice City" stand sogar eine Aufräumaktion an, in der nur geringfügig getarnte Alter Egos der Helden von "Driver", "The Getaway" und "True Crime: Streets of L.A." dran glauben mussten. Den Parodien-Hattrick erzielte "Driver" schließlich bei "San Andreas", wo sich ein Nebencharakter beim Zocken über ein verbocktes Spiel aufregt – der so geschmähte Titel hatte zufällig wieder einen Tanner als Star.

Während alle diese Bosheiten eher subtil angelegt waren, bekam "True Crime" zusätzlich eine visuelle Breitseite ab: In "San Andreas" fahrt Ihr regelmäßig an Plakaten vorbei, bei denen für die Müllabfuhr namens "True Grime" geworben wird – direkter kann man einen Seitenhieb kaum inszenieren.



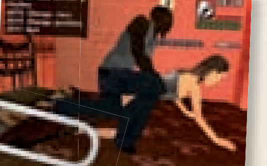
Mir san mir

So viel Ambitionen die Entwickler in jeden "GTA"-Teil stecken, so stur bleiben sie einigen Marotten treu. So konnten in den ersten 3D-Episoden die Charaktere zwar jede Menge, nur eines nicht: Schwimmen. Sowohl der stumme Gauner aus "GTA III" als auch der "Vice City"-Mafioso hatten keine Angst vor Ganoven und waffenstarrenden Angreifern, machten sich aber beim Anblick einer Pfütze in die Hose bzw. soffen ab, wenn sie im Nass landeten. Erst mit Carl Johnson aus "San Andreas" gab es den ersten Freischwimmer. Die berüchtigste aller "GTA"-Macken ist aber das Speicher- und Checkpointsystem, denn von Benutzerfreundlichkeit hielten die Macher wenig. Euren Spielstand konntet Ihr nur an definierten Orten sichern, was oft weite Wege zur Konsequenz hatte. Wer in einer langen Mission etwas verbockte, musste meist von vorne anfangen und noch dazu erst einmal neue Waffen anschaffen. Immerhin: Ersteres wird bei "Grand Theft Auto IV" durch automatisches Speichern entschärft.



Kalter Kaffee

Obwohl "GTA" seit jeher alles andere als zimperlich ist, hat der größte Skandal, den die Serie bislang produzierte, nichts mit Gewalt zu tun: Hacker fanden bei "San Andreas" im Programmcode verbliebene Minispielsequenzen, in denen Hauptfigur CJ mit seinen virtuellen Freundinnen nicht nur hinter verschlossenen Türen zur Sache kam, wie es im fertigen Spiel der Fall ist – hier konnte der Spieler aktiv eingreifen und das Polygonpärchen bei ihren Leibesübungen begutachten. Nackte Tatsachen gab es nicht zu sehen und ohne diverse Patches oder Schummelmodulcodes waren diese Sequenzen sowieso nicht zu aktivieren. Während in Europa ein kollektives 'Na und?'-Schulterzucken das höchste der Gefühle war, gingen amerikanische Moralapostel auf die Barrikaden. Der Versuch von Rockstar, alles nur als Werk übereifriger Modbastler abzutun, ging daneben – es wurde zweifelsfrei nachgewiesen, dass die Minispielreste fest auf der DVD waren und nicht erst nachträglich reingebastelt wurden. Im Zuge der Hysterie wurde "San Andreas" prompt aus den Regalen spießiger Ladenketten genommen und mit der Kassengift-Freigabe 'AO' (Adults only) abgewatscht, bis eine überarbeitete Fassung zur Verfügung stand. Natürlich durfte eine Sammelklage von um das geistige Wohl ihrer Zöglinge besorgten Eltern nicht fehlen, die vor kurzem mit einem Vergleich ihr Ende fand: Wer in den USA seinen Kassenzettel aufbewahrt hat, kann jetzt bis zu 35 Dollar Schadensersatz fordern (oder seine DVD gegen ein moralisch unbedenkliches Exemplar tauschen lassen).



Wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen, einige Spiele versuchten sich an mehr oder weniger gelungenen Parodien. Während bei "Lair" per Video eine Tasse Kaffee gebrüht wird, fällt das Techtelmechtel von Ottsel Daxter mit seiner Freundin in "Jak X" humorvoller aus. Findige Klamotten-Anbieter nutzten die Situation für ein gelungenes T-Shirt, das es inzwischen allerdings ebensowenig mehr gibt wie unzüchtige "San Andreas"-Editionen in den USA.





AKTUELL

Neues aus der Welt der Videospiele

This is Vegas

PS3 / 360 » Midway » 4. Quartal

SPIELE • Wenn man mit dem mächtigen "GTA" konkurrieren will, sollte man auch eine Idee haben, die das eigene Spiel von Rockstars Gangster-Epos abhebt. Deshalb steckt mehr in "This is Vegas" als nur das übliche Rumfahren-und-Leute-erschießen-System. Zwar sind das wichtige Komponenten, aber Gamblen und Party feiern stehen ebenfalls auf dem Plan. Auch die Story ist mal etwas anderes: Ein Unternehmer will die Spielerstadt in ein jugendfreies Familienparadies verwandeln – das passt Euch natürlich nicht, weshalb Ihr ein eigenes Imperium aufbauen und die 'erwachsene' Unterhaltung retten wollt. Entsprechend gehört es zu Euren Aufgaben, in den Casinos und Discos die Sau rauszulassen. Schwingt zum Beispiel in Musik-Minispielen die Hüften auf der Tanzfläche oder kassiert bei Poker und Black Jack ab. Für mehr Nervenkitzel sorgt die Möglichkeit, unerlaubte Schummeleien einzusetzen.



360 Das Ambiente von "This is Vegas" bildet einen gelungenen Gegenpol zum realistisch-tristen Liberty City aus "GTA IV".



360 Wo gehobelt wird, fallen Späne: Ganz ohne Gewalt kommt auch die virtuelle Spielerstadt nicht aus.

Star Wars: The Force Unleashed

PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS » LucasArts » 3. Quartal

SPIELE • Hier ist der Name Programm: Als Lehrling von Darth Vader entfesselt Ihr die verheerenden Kräfte der Macht und beseitigt im Auftrag Eures Meisters unliebsame Jedi-Meister. Mit Blitzen, Druckwellen und anderen telepathischen Spielereien schlagt Ihr Euch durch Horden von Feinden, sammelt Combo-Punkte und löst das ein oder andere Rätsel. Die Geschichte ist zwischen Teil 3 und 4 der Saga angesiedelt und auf allen Systemen identisch. Auf dem Wii wird jedoch anders gekämpft: Die Remote fungiert als Lichtschwert, via Nunchuk bewegt Ihr Euer Alter Ego und lasst Macht-Attacken vom Stapel. In den Bosskämpfen stehen Quick-Time-Events auf dem Plan, wo Ihr die Fernbedienung möglichst fix in eine bestimmte Richtung drehen müsst. Egal, auf welcher Konsole: Nach dem Sieg über einen Jedi-Meister übernehmt Ihr dessen Fähigkeiten und werdet so nach und nach zum Superkämpfer. Wenn das Darth Vader mal nicht bereut...



360 Die Macht ist mit Euch: Benutzt die 'Lightning Bomb', um Feinde abblitzen zu lassen.

Apple kommt – aber wann?

MARKT • Apple beantragt beim US-Patentamt (http://tmportal.uspto.gov) die Erweiterung des Markenschutzes und macht sich damit im Februar 2008 zum Videospielhersteller. Unter Nummer 77388864 bekennt sich der Computer- und iPod-Bauer zu "Spielzeug (...) Handheld-Videospiel-Konsolen (...) LCD-Spielen (...) und Batterie-betriebenen Computerspielen". Bekommen DS und PSP Konkurrenz?

Vor 30 Jahren läutete Apple die Computerspiel-Ära ein. Chef-Ingenieur Steve Wozniak baute für Atari "Breakout" und 1978 den Heimcomputer Apple 2, auf dem User vor allem spielen. Software-Lieferanten schossen aus dem Boden. 1979 half Apple-Manager Trip Hawkins beim Aufbau der Strategiefirma SSI. Richard Garriott ("Ultima"), Ken Williams (Sierra) und "Final Fantasy"-Programmierer Nasir Gebelli debütierten auf Apple 2.

Nach Wozniaks Flugzeugunfall und Abgang wendete sich Apple von Spielen ab. Während Hawkins 1982 Electronic Arts gründete, distanzierte sich sein Ex-Arbeitgeber vom Markt. "Ich spiele keine Computerspiele – ich hab' 'nen Mac" scherzten viele, da die Firma plötzlich nur noch teure Computer verkaufte. Apple gab den Zukunftsmarkt auf und blieb 20 Jahre lang stur: Das CD-ROM-Projekt "Pippin" scheiterte Mitte der Neunziger auch daran, dass Apple vieles für die Multimedia-Konsole versprach und skizzierte – nur keine Spiele. Die wollte der CD-ROM-Markt der 90er-Jahre.

Nun hat Apple alle Unterhaltungsmedien abgegrast, baut Handys, vertreibt Filme und versetzt mit dem iPod dem Walkman-Erfinder Sony einen schmerzhaften Haken. Plötzlich ist Apple die heißeste Firma der Unterhaltungsbranche. Falls sie nach neuen Geschäften sucht, führt an einer Rückkehr auf den Spielmarkt kein Weg vorbei. Seit 2006 laufen Spiele auf dem iPod – exklusiv, aber recht versteckt über den iTunes-Store. Der bislang bescheidene Auftritt scheint weniger Nachlässigkeit als Vorsicht: Apple hält iPod geschlossen und Entwickler fern vom Handheld, zeigt an einer Flut von semiprofessionellen und professionellen iPod-Spielen kein Interesse. Den großen Firmen dürfte wiederum nicht gefallen, dass Apple sie zu Entwicklungsstudios degradiert und bei der Vermarktung alle Fäden in der Hand hält. Gegen den "Publisher"-Status von Apple wirkt das Nintendo-Diktat, das EA-Gründer Hawkins einst bekämpfte, zahm.

Gegenwärtig liefern EA und Gameloft iPod-Spiele; Namco nutzt den iTunes-Vertrieb zur Vermarktung steinalter Titel. Um nach diesen Gehversuchen voll einzusteigen, hat Apple mehrere Möglichkeiten: Die Spielentwicklung für normale iPod-Player forcieren, zukünftige iPods stärker als Handhelds vermarkten oder eine neue, Spiele-optimierte Hardware vorstellen (so wie es mit dem iPhone auf dem Handy-Markt geschah). In Bezug auf CPU, Display & Co. ähneln sich Nintendo-Handhelds und iPod. Der Unterschied besteht in der Software-Versorgung: Während der DS mit physischen Medien gefüttert wird, zieht der iPod alles aus dem Netz und verzichtet auf den traditionellen Handel. Das gilt als zukunftsträchtig, so dass Apple mit der Online-Ausrichtung eher einen Vor- als einen Nachteil gegenüber Sony und Nintendo hat.



Spielzwerg: Seit letztem Jahr laufen 15 der 25 iPod-Spiele auch auf dem Kleinsten, dem Nano.

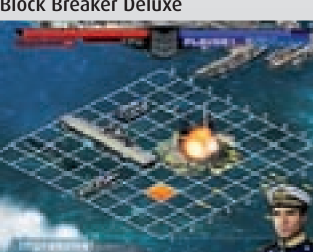


Am Anfang war das "Game Paddle": Bis 1983 stellt Apple den weltweit beliebtesten Spielcomputer her. Dann gibt die Firma den Markt auf.



Block Breaker Deluxe

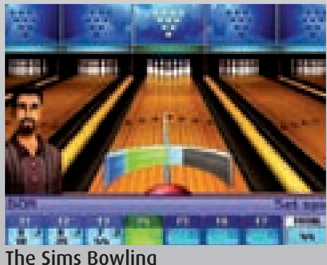
Lost



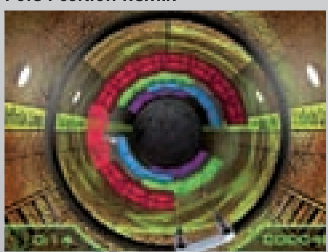
Naval Battle

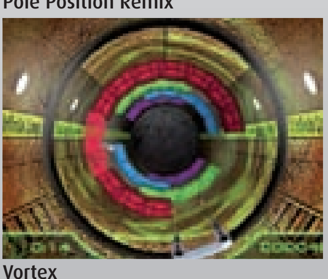


Pole Position Remix



The Sims Bowling





Vortex

iPod-Spiele 2006 bis 2008

Titel	Entwickler	Anmerkung
Bejeweled	PopCap	Denkspielumsetzung
Block Breaker	Gameloft	"Break Out"-Update
Bomberman	Hudson	Solo-Variante des Multiplayer-Klassikers
Brain Challenge	Apple	Intern entwickeltes Quizspiel
Cubis 2	Fresh Games	Denkspiel für Video-iPods ab der 5. Generation
iQuiz	Apple	Intern entwickeltes Quiz für Video-iPods ab der 5. Generation
Lost	GameLoft	Adventure nach TV-Serie für Video-iPods ab 5. Generation
Mahjong	EA Mobile	Brettspielumsetzung für Video-iPods ab 5. Generation
Mini Golf	EA Mobile	Update des Handy-Spiels für Video-iPods ab 5. Generation
Musika	Sony BMG	Musikspiel von M. Matsuura ("Parappa", "VibRibbon") für iPods ab 5. Generation
Naval Battle	Gameloft	Schiffe versenken
Pac-Man	Namco	Puristische Umsetzung des Automatenklassikers
Pole Position Remix	Gameloft	Umsetzung des alten Namco-Rennspiels
Peggle	Pop Cap	Abstraktes, Pachinko-inspiriertes Action-Spiel
Phase Musikspiel	MTV	iPod-Exklusiventwicklung der "Guitar Hero"-Macher Harmonix
Royal Solitaire	EA Mobile	Kartenlegen für Video-iPods ab 5. Generation
Sims, The: Bowling	EA Mobile	iPod-Kegeln mit Sims-Sportler Don Lothario
Sims, The: Pool	EA Mobile	iPod-exklusives Billiard mit den Sims
Sonic the Hedgehog	Sega	Umsetzung des ersten Sonic-Jump'n-Runs
Sudoku	EA Mobile	Zahlen setzen mit dem Click-Wheel
Texas hold'em	Apple	Intern entwickelte Poker-Umsetzung
Tetris Denkspiel	EA Mobile	Handy-Umsetzung
Vortex	Apple	3D-Action für Video-iPods ab der 5. Generation
Zuma	PopCap	Denkspielumsetzung für Video-iPods ab 5. Generation

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3

PS3 / 360 » Electronic Arts » 2008

SPIELE • Die Mutter aller Echtzeitstrategiespiele ist zurück: In "Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3" sind endlich wieder Konsolengeneräle gefordert. Beibehalten wurde der bewährte Spielablauf: Kern ist das Taktieren rund um Angriff, Verteidigung, Rohstoffbeschaffung und den Aufbau von Basen. Brandneue Einheiten bringen Salz in die Taktiksuppe: So kommen Seegefechte mit Inselfestungen und Kampfbooten ebenso ins Spiel wie Luftschiffe und neuartige Waffensysteme. Außerdem wurde die Wehrpflicht für Tiere eingeführt: Gepanzerte Bären und Delfine stellen Eure Tierliebe auf eine harte Probe. In der Kampagne schlagt Ihr die Schlachten eines fiktiven Dritten Weltkriegs – auf Wunsch komplett im Koop-Modus.



PS3 Glasklar: Strategiespiele profitieren besonders von der hohen Auflösung.

Zero G Motion Controller

PS2 » Fanatec » 25 Euro

ZUBEHÖR • Innovativ: Fanatec verpassen ihrem neuesten PS2-Controller die Sixaxis-Technik der PS3. Ein zuschaltbarer Motion Sensor setzt das Neigen des Controllers als Bewegung des linken Analogsticks um. In der Praxis erweist sich das Prinzip als ungewohnte, aber gut spielbare Alternative – insbesondere bei Rennspielen. Andere Genres wie Ego-Shooter, Sportspiele oder Third-Person-Action profitieren wenig bis gar nicht. Leider fehlen eine einstellbare Deadzone sowie Sensibilität. Der robuste Controller liegt dank großen Griffhörnern gut in der Hand – lediglich die zu leichtgängigen Analogsticks geben Anlass zur Kritik. Für fünf Euro mehr bekommt Ihr die äußerlich baugleiche, kabellose Variante. Diese muss ohne Motion Sensor auskommen und schwächelt bei der Rumble-Funktion.

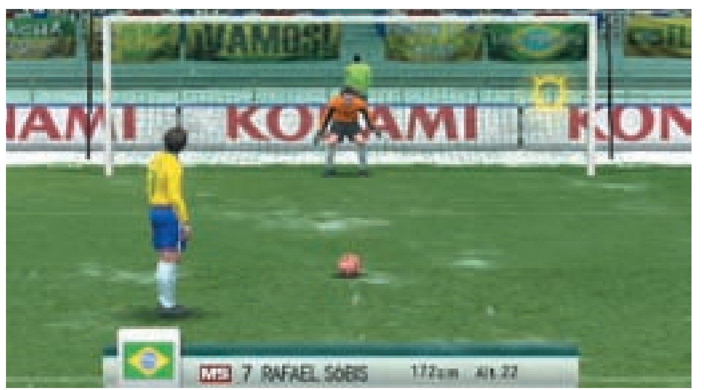
Fazit: Nette Idee, gute Umsetzung: Erlebt Eure PS2-Klassiker mit diesem Pad noch mal anders – egal, ob Rennspiel, Ballerei oder virtueller Kick.

MAN!AC BEWERTUNG ★★★★☆

Pro Evolution Soccer 2008

Wii » Konami » März

SPIELE • Uninspirierte Wii-Umsetzungen gängiger Spielkonzepte gibt es bereits viel zu viele. Konami macht's besser: Anstatt – wie Konkurrent EA mit seiner "FIFA"-Serie – die Kicker-Steuerung nur marginal auf die Eigenheiten von Nintendos Wii anzupassen, erlebt Ihr mit der Wii-Version von "Pro Evolution Soccer 2008" ein neues Spielgefühl. Das ist kein Blabla, das ist kein Nachplappern des Konami-Pressetextes, sondern Fakt. Eine derartige Veränderung des virtuellen Fußballspiels gab es bei keinem Konsolen- oder PC-Kick der letzten zehn Jahre. "Was ist so revolutionär, so grundlegend anders?" fragt Ihr – "Die Einbindung der Wii-Remote als Zeigeinstrument" sagen wir. Ihr steuert den Spielablauf fast so wie Günter Netzer eine Partie im ARD-Sportstudio



Wii Endlich: Nach Jahren des Elfmeterschießens mit genau sechs verschiedenen Trefferzonen kickt Ihr auf dem Wii genau dort hin, wo Ihr wollt – super.



Wii Pass in den freien Raum: Wir lenken Bayerns Ribéry mit dem Nunchuk-Stick und geben den Zielort des Passes punktgenau an.

analysiert. Zeigt Ihr auf einen Punkt und drückt A, sprintet Euer Kicker dorthin. Drückt Ihr B, passt er genau zu diesem Punkt. Damit Ihr gleichzeitig über den Platz laufen und einen perfekten Ort für den Pass aufzeigen könnt, dürft Ihr den Spieler auch via Nunchuk-Stick lenken. Visiert mit der Remote dann einen ungedeckten Platz im freien Raum an und der Pass wird dort ankommen – haltet Ihr B gedrückt, flitzt zudem ein Teamkollege zu dieser Stelle. Das ist neu, das fühlt sich gut und erfrischend anders an. Beim Torabschluss und der trägen Verteidigung bereitet uns die Wii-Version jedoch Sorgen. Die Schüsse via Nunchuk-Wackler sind problematisch – hängen Treffer doch zu sehr vom Können des jeweiligen Kickers ab.

NEWS-TICKER >> +++ Ende der HD DVD: Zum Schluss ging alles ganz schnell. Nach den jüngsten Hiobsbotschaften für die HD DVD zog Toshiba am 19. Februar die Notbremse und sich aus dem HD-DVD-Geschäft zurück. Der Konzern beendet Entwicklung, Herstellung und Vertrieb von HD-DVD-Playern. Besitzer von Toshiba-Geräten dürfen sich aber auf vollen Produktsupport verlassen. +++ Rote Armee Faktion: Neben dem Nachfolger zu "Saints Row" arbeiten THQs

Project Zero 4

Wii » Tecmo » 2008



Wii Die Wii-Steuerung könnte der Geisterjagd zusätzlichen Realismus verpassen: Steuert die Taschenlampe mit der Remote!

SPIELE • Die Remote als übernatürlicher Fotoapparat: Tecmo lässt die vierte Inkarnation der Grusel-Serie "Fatal Frame" auf Wii-Besitzer los. Doch damit nicht genug: Niemand Geringerer als Grasshoppers Suda 51 ist in die Entwicklung des Knipser-Horrors eingespannt. Auswirkungen auf den Stil des Spiels hat das bisher noch nicht: Auf ersten Bildern sehen wir wieder ein einsames Mädel durch die Düsternis streifen. Allerdings ist das gezeigte Geisterhaus eher westlicher Bauart – die Vorgänger spielten vorzugsweise in alten japanischen Gemäuern. Spätestens Ende 2008 wird sich zeigen, welche Änderungen an der Serie vorgenommen wurden.

Zitat des Monats



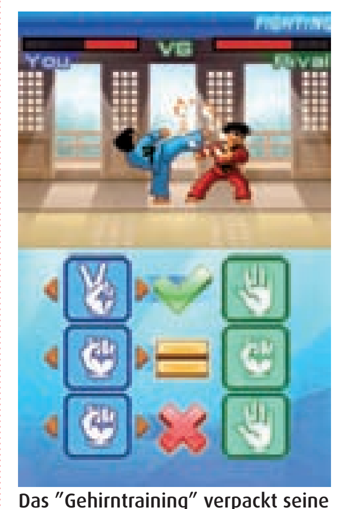
"Ich möchte nicht mit EA und Activision-Blizzard wetteifern – wir sind die terroristische Organisation. Wir werden schneller in die Zukunft gehen als alle anderen, eben weil wir eine kleine Firma sind."

– David Gardner, Geschäftsführer Atari

Nintendo DS – Casual-Spezialist

SPIELE • Die Flut der Gelegenheitsspiele hält unvermindert an und konzentriert sich auf eine Hardware – der Nintendo DS ist durch Touchscreen, Stylus und die geschickte Vermarktung geradezu dafür prädestiniert. Grund genug, einige Neuheiten etwas genauer anzusehen.

Von Nintendo geht "Professor Kageyamas Mathematik-Training" an den Start, das unverkennbar von der "Gehirn-Jogging"-Popularität profitieren soll. Allerdings klappt das nicht wirklich, denn die vermeintlich so berühmte Lehrweise des Namenspaten (die Hundert-Zellen-Methode) entpuppt sich als tumbes Dauerwiederholen simpler Rechnungen mithilfe einer Matrix. Etwas besser macht es Ubisofts "Maths Play", das zwar in Sachen Umfang geizt und durch komische Kärtchenschiebereien die Aufgaben unnötig verkompliziert, aber trotzdem mehr Pfiff besitzt.



Das "Gehirntraining" verpackt seine Übungen in spritzige Optik.



"Know-how der Zauberkunst" spielt geschickt mit den DS-Fähigkeiten.

Positiv überrascht "Gehirntraining" (ebenfalls Ubisoft), das den Schwerpunkt auf kleine Spiele legt, statt über Lehrwirkungen zu fabulieren. Dank genügend Abwechslung ist's eine interessante Kawashima-Alternative, die es demnächst auch als Xbox-360-Download gibt.

Ungewöhnlich und erstaunlich gut gelungen ist "Know-how der Zauberkunst" von Nintendo: Das Modul wird mit einem Satz Spielkarten ausgeliefert und macht Euch zum Hosentaschenmagier. Lernt die Funktionsweise von Tricks kennen oder verblüfft Zuschauer mit einer Zaubershow, in die der DS geschickt eingebunden wird. Dank Zusammenarbeit mit den japanischen Zauberexperten Tenyo ist für Qualität gesorgt.

Aktuelle Casual-Games im Überblick

Spielename	System	Hersteller	Termin	Wertung
Gehirntraining	DS	Ubisoft	im Handel	★★★★☆
Know-how der Zauberkunst	DS	Nintendo	14. März	★★★★☆
Maths Play	DS	Ubisoft	14. März	★★☆☆☆
Professor Kageyama's Mathematik-Training	DS	Nintendo	im Handel	★★☆☆☆

Space Time Play

F. von Borries, S. Walz, M. Möttger » Birkhäuser Verlag » 32 Euro



BUCH • Drei Architekten und Forscher der Technischen Hochschule Zürich liefern einen dicken Wälzer und lassen auf 500 Seiten gut 150 Wissenschaftler nach der Wechselwirkung zwischen Spielraum und echter Welt fahnden. Die Themenbreite ist überraschend – es geht (in englischer Sprache) um Irrgärten und geopolitische Karten, Steuerung im Spielraum und Werbung in virtuellen Welten.

Dazwischen wird Spieleprominenz wie "Asteroids", "Battlezone," "Tetris", "Diablo" "Myst", "Dance Dance Revolution" oder "Wii Sports" aus frischen Blickwinkeln unter die Lupe genommen. Die besten dieser Besprechungen machen gar Lust auf eine Wiederentdeckung der Klassiker. Spätere 'Levels' des Buchs führen den Leser in eine Welt, die den meisten wohl neu ist: Vorgestellt werden Projekte und Spiele, die Computerwelt und echten Raum vermischen ('Augmented Reality'), in denen Campus und Großstadt zu Spielfeldern ('Live Action Role-playing') oder Handys, Scanner, WLAN- und GPS-Empfänger zur Spiel-Hardware werden. Massentauglich ist das meiste nicht – doch wer wissen möchte, was Forscher unter dem Begriff Computerspiel verstehen, der liest und erblättert das gerne.

Volition Studios an "Red Faction 3". +++ Nachfolger bitte: Nach der Veröffentlichung eines EA-Berichtes, der für Analysten bestimmt war, reißen die Gerüchte um Nachfolger zu "Burnout Paradise", "skate.", "KOTOR" sowie einem neuen "Herr der Ringe"-Spiel nicht ab. Electronic Arts hat jedoch keinen dieser Titel offiziell bestätigt. +++ Konkurrenz für "Wii Sports": Konami veröffentlicht Hudsons Wii-Sportfest "Deca Sporta" im Juni auch in Europa. Hierzulande wird der Titel "Sports Island" heißen. +++

They

360 » IMC » 2009

SPIELE • "They" entstammt keinem Entwicklerhirn, "They" ist das Produkt einer Marktanalyse. "Welches Genre ist beliebt? Welches Szenario noch unverbraucht, was zieht beim Publikum?" Noch bevor der polnische Entwickler Metropolis Software erste Konzeptzeichnungen erstellen konnte, war für "They" der Weg vorbestimmt. Ein Ego-Shooter sollte es sein – mit einer ordentlichen Portion Mystery wie es der TV-Hit "Lost" vorgemacht hat. Horror-Shooter gibt's schon genug – ein kleiner Junge (nicht zu verwechseln mit dem "F.E.A.R."-Mädel) darf aber nicht fehlen. Hört sich langweilig an? Ist es aber nicht – wir haben "They" unter die Lupe genommen und unter der Ich-will-unbedingt-ein-Verkaufs-hit-werden-Hülle einige interessante Details erspäht. Neben der hübschen Optik sticht das Waffen-Tuning-Feature ins Auge: In "Need for Speed" motzt Ihr Sportschlitten auf, in "They" Knarren – eine einzige Knarre, um genau zu sein. An den unteren Lauf einen Plasmastabilisator gebaut, oben ein Zielfernrohr drauf, noch schnell das Granaten-Gadget montiert und einen schicken Anstrich aufgebracht – fertig ist die Wumme Marke Eigenbau. Zum Glück dürft Ihr verschiedene Setups Eures Schießprügels speichern – so werden aus einer Waffe dann doch mehrere. Im Demolevel geht's rund: Dumme Roboter sind von cleveren Phantomen beseelt und greifen an – von fetten Lichteffekten begleitet zerlegt unser gepimptes Gewehr die Blechmonster. Dumm nur, dass die Phantome entkommen und neue Mechs rekrutieren.



360 Eine Knarre, viele Gesichter: Mit dieser Version verschießen wir grelle Plasmageschosse, mit einer anderen Raketen. Die dritte schließlich...



360 ...feuert herkömmliche Projektile auf die Brut. Wird die Waffenenergie (= Munition) knapp, holen wir uns neuen Saft aus erlegten Feinden.

Midnight Club Los Angeles

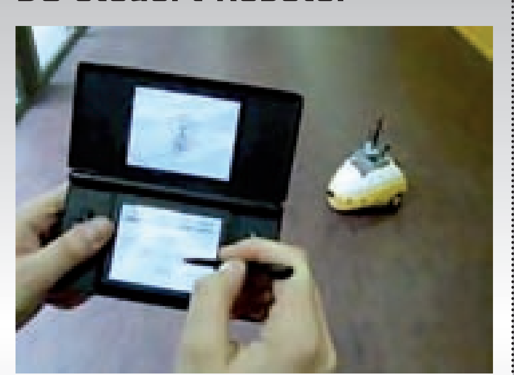
PS3 / 360 » Take 2 » 2. Quartal

SPIELE • Rockstar bleibt auch in Sachen Rennspiel bei seinen Leisten: Infos zu "Midnight Club Los Angeles" gibt es seit der Ankündigung im letzten Sommer nur tröpfchenweise. Diesmal dürfen wir immerhin ein paar neue Bilder bewundern, die sich allmählich der echten Spieleperspektive nähern. Deshalb hier in Kürze noch einmal die wichtigsten, bereits bekannten Fakten: Gefahren wird serientypisch nicht auf festen Kursen, Ihr sucht Euch selbst den Weg zum Ziel. Dank Verwendung der Rage-Engine sieht das virtuelle Los Angeles großartig aus, durch die Konzentration auf nur eine Stadt ist diese mit mehr Details und Schleichwegen versehen. In Kürze dürfen wir hoffentlich selbst mal Gas geben, dann gibt's mehr über den interessanten Raser.



360 Wir haben "Midnight Club Los Angeles" schon in echt gesehen und können bestätigen: Dieses Bild kommt dem Geschehen auf der Glotze sehr nahe.

DS steuert Roboter



In einem Video zeigen die Studenten, wie der kleine Flitzer mit simplen Stylus-Kommandos gelenkt wird.

FORSCHUNG • Sechs französische Ingenieur-Studenten funktionierten Nintendos DS zur WiFi-Fernsteuerung für die Pekee-Roboter-Plattform um. Dieses Robotiksystem lässt sich beliebig programmieren und entwickeln. Neu der Einsatz des Nintendo-Handhelds: Der kleine Mechanoid lässt sich mittels Steuerkreuz, Touchscreen und sogar Sprachbefehlen herumkommandieren. Der Clou ist allerdings die Steuerung mittels Bewegungssensor. Leider handelt es sich nur um ein Forschungsprojekt – wir könnten uns ein DS-Miniroboter-Bundle aber gut im Händlerregal vorstellen. Oder, Nintendo?



PREVIEW

Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

PLAYSTATION 2

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Dancing Stage SuperNOVA2	Konami	Geschicklichkeit	April
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	2. Quartal
Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	18. April
Geheimnisse der Spiderwicks, Die	Sierra	Action-Adventure	7. März
Godzilla: Unleashed	Atari	Action	1. Quartal
MX vs. ATV Untamed	THQ	Rennspiel	März
Naruto: Uzumaki Chronicles 2	Atari	Action	März
Odin Sphere	Ubisoft	Rollenspiel	13. März
Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	März
Silent Hill Origins	Konami	Action-Adventure	Mai
UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Sportspiel	17. April

PLAYSTATION 3

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Bejing 2008	Sega	Sportspiel	2. Quartal
BlackSite	Midway	Ego-Shooter	März
Bourne Komplott, Das	Sierra	Action	2. Quartal
Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	2. Quartal
Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	18. April
Gran Turismo 5 Prologue	Sony	Rennspiel	2. Quartal
Haze	Ubisoft	Ego-Shooter	2. Quartal
Hellboy The Science of Evil	Konami	Action	2. Quartal
Legendary: The Box	Atari	Action	2. Quartal
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	Action-Adventure	2. Quartal
Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	2. Quartal
MX vs. ATV Untamed	THQ	Rennspiel	März
Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Ego-Shooter	2. Quartal
Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	März
UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Sportspiel	17. April

XBOX 360

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Alarm für Cobra 11: Crashtime	Activision	Action	10. April
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	Mai
Bejing 2008	Sega	Sportspiel	2. Quartal
Bourne Komplott, Das	Sierra	Action	2. Quartal
Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	2. Quartal
Dynasty Warriors 6	THQ	Action	6. März
Football Manager 2008	Sega	Sportspiel	28. März
Geheimnisse der Spiderwicks, Die	Sierra	Action-Adventure	7. März
Grand Theft Auto IV	Take 2	Action	29. April
Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	2. Quartal
Legendary: The Box	Atari	Action	2. Quartal
Midnight Club Los Angeles	Take 2	Rennspiel	2. Quartal
Monster Jam	Activision	Rennspiel	29. Mai
MX vs. ATV Untamed	THQ	Rennspiel	März
NBA Ballers: Chosen One	Midway	Sportspiel	1. April
Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Ego-Shooter	2. Quartal
Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	März
UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Sportspiel	17. April

WII

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Alarm: Brennpunkt City	Codemasters	Action	2. Quartal
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	Mai
Bomberman Land	Eidos	Geschicklichkeit	7. März
Boom Blox	Electronic Arts	Geschicklichkeit	8. Mai
Brothers in Arms Road to Hill 30	Ubisoft	Ego-Shooter	2. Quartal
Bust a Move	THQ	Denken	März
Dancing Stage Hottest Party	Konami	Tanzspiel	20. März
De Blob	THQ	Geschicklichkeit	2. Quartal
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	2. Quartal
Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	18. April
Geheimakte Tunguska	Deep Silver	Adventure	25. April
Geheimnisse der Spiderwicks, Die	Sierra	Action-Adventure	7. März
Godzilla: Unleashed	Atari	Action	1. Quartal
Harvest Moon Magical Melody	Nintendo	Simulation	14. März
Monster Jam	Activision	Rennspiel	29. Mai
MX vs. ATV Untamed	THQ	Rennspiel	März
Ninja Reflex	Electronic Arts	Action	13. März
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	27. März
Samba de Amigo	Sega	Geschicklichkeit	2. Quartal
Sega Bass Fishing	Sega	Simulation	1. Quartal
Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	März
Soulcalibur Legends	Ubisoft	Action	27. März
Sports Island	Konami	Sportspiel	2. Quartal
Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Beat'em-Up	2. Quartal
Victorious Boxers Challenge	Ubisoft	Sportspiel	27. März
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	1. Quartal
Worms: Odyssee im Wurmraum	THQ	Strategie	28. März

Was bedeutet...?

MAN!AC

Das gefällt uns:
- **über 100 Seiten**
- **mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite**
- **zusätzliche Infos auf DVD**

Daran muss gearbeitet werden:
- **noch mehr Spiele im Preview- und Testteil**
- **spielbare Demos**
- **alle Spiele auf DVD**

Dank neuem Look auf der Überholspur: MAN!AC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet noch bessere Optik sowie mehr Inhalte.

POTENZIAL
100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
0

Angespielt: Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung, wir können also tiefergehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test wohl landen wird.

MAN!AC

Optisch gefällt die Neuausrichtung von MAN!AC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen sich jedoch erst an das frische Design gewöhnen.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

First Look: Uns liegen erste Bilder und Infos vor oder konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings nicht.



PSP

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Bomberman Land	Eidos	Geschicklichkeit	7. März
Boulder Dash Rocks!	Electronic Arts	Geschicklichkeit	27. März
Coded Arms Contagion	Konami	Ego-Shooter	27. März
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	2. Quartal
Dungeon Explorer	Eidos	Rollenspiel	28. März
FlatOut: Head On	Sony	Rennspiel	März
God of War: Chains of Olympus	Sony	Action	März
Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	2. Quartal
Metal Gear Solid Portable Ops Plus	Konami	Action-Adventure	27. März
Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel 2	Konami	Multimedia	2. Quartal
MX vs. ATV Untamed	THQ	Rennspiel	März
Pimp My Ride	Activision	Simulation	6. März
UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Sportspiel	17. April
Warriors Orochi	THQ	Action	28. März
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	1. Quartal
World Series of Poker 2008	Activision	Sportspiel	2. Quartal

DS

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Assassin's Creed Altair's Chronicles	Ubisoft	Action-Adventure	27. März
Bomberman Land Touch 2	Eidos	Geschicklichkeit	7. März
Bust a Move	THQ	Denken	März
De Blob	THQ	Geschicklichkeit	2. Quartal
Dragon Quest Monsters: Joker	Square Enix	Rollenspiel	14. März
Dungeon Explorer	Eidos	Rollenspiel	28. März
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	Square Enix	Rollenspiel	21. März
Magic Taizen	Nintendo	Geschicklichkeit	14. März
Monster Jam	Activision	Rennspiel	29. Mai
MX vs. ATV Untamed	THQ	Rennspiel	März
New International Track & Field	Konami	Sportspiel	2. Quartal
Ninja Reflex	Electronic Arts	Action	13. März
Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	März
Spore Creatures	Electronic Arts	Simulation	2. Quartal
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	1. Quartal
Yu-Gi-Oh! World Championship 2008	Konami	Kartenspiel	27. März
Zoo Hospital	Eidos	Simulation	14. März
Zoo Tycoon 2	THQ	Strategie	März

Metal Gear Solid 4
Guns of the Patriots

Wir haben "Metal Gear Online" angespielt und liefern Euch haufenweise Fakten. Danach begleiten wir Snake auf seiner letzten Solo-Mission.



PS3 Ohne Teamarbeit kommt Ihr in "MGO" nicht weit: Rückt im Verbund gegen verschanzte Feinde vor!

» ONLINE-MODUS

STEUERUNG

Überraschung: In Menüs wird nun mit der X-Taste bestätigt! Im Spiel dient der Button zum Ducken und Hinlegen. Endlich könnt Ihr auch geduckt gehen und via Vierecktaste eine Zielautomatik zuschalten. Waffen nehmt Ihr mit L1 in Anschlag, in die Ego-Sicht wechselt Ihr anschließend mit Dreieck. Nun könnt Ihr zwar langsam gehen, allerdings ist es nicht möglich, "MGS 4" als Ego-Shooter zu spielen. Sobald Ihr L1 loslasst, wechselt Ihr in die klassische Perspektive. Im Liegen sorgt die gleiche Taste für eine Neuausrichtung der Kamera – ein echter Fortschritt zu früher!

WAFFEN UND MUSIK

Vor jeder Runde wählt Ihr Primär- und Sekundärwaffen sowie ein zusätzliches Item. Neben Sturmgewehren, Schrotflinten und Maschinenpistolen bestimmt Ihr, ob Ihr lieber Betäubungsgranaten, Claymore-Minen oder ein Heft mit leicht bekleideten Damen mit in die Schlacht nehmt. Sterbt Ihr während des Spiels, springt Ihr via Start-Taste sofort ins Geschehen zurück oder ändert Eure Ausrüstung. Lobenswert finden wir die Möglichkeit, eine individuelle Hintergrundmusik auszuwählen. Vom piepsigen Ur-"Metal Gear" bis zu aktuellen Klängen ist alles möglich.



PS3 Via SOP-Link seht Ihr die Position Eurer Kumpels. Zeigt mit dem Laserpointer auf Fallen und Gegner!

SPIELABLAUF

Die Karten, die wir angespielt haben, boten haufenweise Verstecke für Scharfschützen, geheime Pfade für Schleicher und Deckungen für Schießwütige. Vereinzelt standen die berühmten Pappkisten herum. Clevere Zocker packen einen eigenen Karton aus und gesellen sich dazu. Das Spieltempo ist gemächlich, die Schießereien hingegen sind anspruchsvoll. Gemeine Fallen wie Claymore-Minen oder Erotikmagazine, die Freund und Feind kurzzeitig in ihren Bann ziehen, sorgen für taktische Vorteile. Neue Features wie der SOP-Link unterstützen die Teamarbeit.

SOP-SYSTEM

Drückt Ihr zu Beginn einer Runde die Dreiecktaste, aktiviert Ihr die Nanomaschinen Eurer Teammitglieder. Fortan seht Ihr, wo sich Eure Kollegen auf der Map befinden, was sie dort machen und wie viel Energie sie haben. Sollte einer getötet werden, seht Ihr sogar die Position des Schützen. Außerdem teilt Ihr bestimmte Fähigkeiten mit Euren Kollegen: Seid Ihr beispielsweise in der Lage, Fallen zu entdecken, dann werden auch verlinkte Teammitglieder diese erspähen. Wir gehen davon aus, dass das SOP-System noch eine Menge weiterer Möglichkeiten bieten wird.

SPIELMODI

Neben klassischen (Team-)Deathmatches nehmen bis zu 16 Spieler in bester 'King of the Hill'-Manier mehrere Punkte auf den üppigen Karten ein. Skurril wird's, wenn Ihr die gelbe Quietschente Ga-ko aus "MGS 3: Subsistence" beschützen bzw. erobern sollt. Damit nicht genug: In einer Art 'Capture the Flag'-Modus gilt es, Ga-ko und einen Kerotan-Frosch zu erobern und zu einem Zielpunkt in Teamfarbe zu bringen. Haltet Ihr dort 30 Sekunden die Stellung, gibt's einen Punkt. Weitere Spielmodi wird es geben, über Details schweigt sich Konami noch aus.



PS3 Sind Kollegen in der Nähe, seht Ihr deren Stärken (links); auch online ist der Mini-Metal-Gear dabei (oben rechts).



PS3 Dem Charakter-Editor sei Dank: Jeder Söldner sieht in "MGO" einzigartig aus.

ONLINE-ZUKUNFT

"Metal Gear Online" wurde von einem anderen Team als das Hauptspiel entwickelt und soll als unabhängiges Spiel verstanden werden. Dennoch werden sowohl der Online-Modus als auch Snakes Solo-Einsatz auf derselben Blu-ray-Disc ausgeliefert. "MGO" soll länger als "MGS 3: Subsistence" in der Online-Szene etabliert werden und Fortsetzungen nach sich ziehen. Mit neuen Karten für die aktuelle Version ist jedoch zu rechnen. Leider konnte uns Konami noch nicht bestätigen, ob "Metal Gear Online" in Zukunft auch über das PlayStation Network angeboten wird.

CHARAKTER-EDITOR

Vor Spielbeginn wählt Ihr entweder einen vorgefertigten Charakter oder Ihr bastelt einen eigenen. Vom Helm über Gesichtsmasken, Körperausrüstung und Hüftgürtel bis hin zu Handschuhen, Hosen und Schuhen individualisiert Ihr jedes einzelne Accessoire. Auf die Fähigkeiten Eures Kämpfers wirken sich die Veränderungen aber nicht aus. Wem das nicht genügt, der pimpt sein Alter Ego per Schieberegler, der die Tonhöhe der Sprachsamples verändert. Für die Sprachausgabe via Voice-Chat gilt das jedoch nicht. Weitere Extras sollen freischaltbar sein.

UPGRADE-SYSTEM

In der angespielten Fassung waren die Upgrades Eurer Fähigkeiten noch nicht enthalten, in der fertigen Version dürft Ihr aber das Lauftempo Eures Recken erhöhen, die Zielfähigkeit verbessern und Euch in das SOP eines Gegners hacken, um dessen Position für verlinkte Teammitglieder sichtbar zu machen. Weiter erweitert Ihr die Zoom-Funktion bestimmter Waffen, werft Granaten weiter oder macht Fallen sichtbar. Auch eine verbesserte Zielautomatik wird es geben. Die Upgrades schaltet Ihr durch die Verwendung entsprechender Fähigkeiten frei.

TECHNIK

"Metal Gear Online" bietet riesige Karten, die grafisch etwas unter dem Niveau des Hauptspiels liegen. Ruckler gab es nicht, dafür war die Kollisionsabfrage nicht perfekt: Beim Einsatz der CQC-Nahkampfmanöver standen Gegner unbeteiligt herum, während unser Charakter herumfuchtelte. Stilistisch liegt der Mehrspieler-Modus nahe am Solo-Abenteuer, die Steuerung ist identisch. Beim Probespielen störte uns das geringe Spieltempo, allerdings gibt es dafür ein Fähigkeiten-Upgrade. Dank weltweiter Server spielt Ihr nicht nur mit deutschen Söldnern.

ERSTEINDRUCK

Kleinen Technikmängeln zum Trotz machte "Metal Gear Online" bereits eine Menge Laune. Auffallend war, dass Kopftreffer bei Gegnern deutlich mehr Schaden anrichteten als Körpertreffer. Das ist zwar realistisch, wenn Ihr aber ein ganzes Magazin in den Widersacher pumpt und danach trotzdem als Verlierer tot daliegt, dann ist das frustrierend. Da zum Online-Abenteuer in Japan ein großer Beta-Test stattfand, gehen wir davon aus, dass an der Spielbalance noch gefeilt wird. Die zahlreichen Features wie das SOP- und das Upgrade-System dürften langfristig motivieren.

SOLO-KAMPAGNE

SIXAXIS-UNTERSTÜTZUNG

Wie berichtet, steuert Ihr Euren Mini-Metal-Gear mittels Bewegungserkennung; der MKII flitzt auf Wunsch sogar getarnt übers Kampfgebiet. Holt ihn zurück, indem Ihr ihn per L2-Taste wieder ins Inventar packt. Beim Probezocken der bekannten Demo (MAN!AC-DVD 02/08) fanden wir nun heraus: Versteckt Ihr Euch mit Snake im Müllcontainer, lupft Ihr via Aufwärtsbewegung den Deckel. Hebt Ihr ihn nur leicht an, zielt Ihr anschließend unbemerkt auf patrouillierende Gegner und taucht wieder ab. Kippt Ihr den Controller, rollt der am Boden liegende Snake seitwärts.

STRESS-METER

Beruhigungsmittel kennen wir aus den Vorgängern, auch in Teil 4 sollen ähnliche Medikamente für ein ruhiges Händchen beim Snipern sorgen. Neu hinzugekommen ist die Stress-Anzeige: In aufreibenden Feuergefechten steigt Snakes Adrenalinspiegel an, wodurch sich Eure Zielgenauigkeit kurzzeitig verbessert. Vor allem beim Schießen aus der Ego-Perspektive ist dieses Feature lobenswert, denn die Waffen verziehen hier sehr schnell. Ob und wie sich das anschließende Abfallen des Adrenalinpegels auswirkt, konnten wir nicht feststellen.

PRÄSENTATION

Bislang kennen wir nur das Nahost-Szenario, allerdings wird Snake an mehreren Schauplätzen der Welt schleichen, zum Beispiel in Südamerika! Technisch gibt's kleine Ruckler, flimmernde Schatten und eine manchmal blockige Architektur zu bemängeln. An der Gegner-KI wird noch gearbeitet. Der hervorragenden Atmosphäre schadet das alles nicht, zumal der dynamische Sound packend klingt: Harry Gregson-Williams sorgt erneut für die Musik. Immer noch unbestätigt, aber wahrscheinlich: die Rumble-Unterstützung.

ERSTEINDRUCK

Das gewohnte Spielgefühl der Vorgänger wird durch sinnvolle Neuerungen abgerundet: Snake läuft endlich geduckt und schlingert beim Kriechen nicht mehr herum. In engen Räumen gab es beim Einsatz der Zielautomatik bei gleichzeitigem Herumrennen Probleme mit der Übersicht. Löblich: Erstmals verrät ein Pfeil, wo das nächste Missionsziel wartet. Die verschiedenen Aufmerksamkeitsphasen der Gegner wurden wegrationalisiert, die berühmten Ausrufe- und Fragezeichen hingegen sind noch da: Rosa Herzen stehen für Sympathie – witzig!



PS3 Im Müllcontainer kommt die Sixaxis-Steuerung zum Einsatz: sachte anheben, schießen, abtauchen!



PS3 Der transparente Ring verrät, ob Gegner in der Nähe sind bzw. wo sie sich verstecken.



PS3 Kein echter Ego-Shooter wegen komplexer Steuerung.

TARNUNG

Snake tarnt sich mit dem OctoCamo-Anzug, ein entsprechender Index verrät, wie gut das gelingt. Erstmals stellt sich Snake tot, um Gegner in die Irre zu führen, aber Obacht: Das Gegnerverhalten ist nicht gescriptet! Manche Widersacher sind skeptisch und überprüfen den vermeintlichen Leichnam. Erfreulicherweise dürft Ihr auch den MKII tarnen und Euch damit unbemerkt an Gegner heranschleichen. Sollte Eure Tarnung auffliegen und Ihr verletzt werden, bleibt eine Weile auf dem Boden liegen, um Eure Energieanzeigen wieder zu füllen.

INFOS

System	PS3
Entwickler	Kojima Productions, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Termin	2. Quartal

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Das gefällt uns:
- » spielerisch ist Snake dank kluger Neuerungen in Topform
- » intensive Atmosphäre
- » riesige Optionsvielfalt
- » teamlastige Online-Matches

Daran muss gearbeitet werden:
- » vereinzelte Grafikschwächen
- » gegnerische KI noch nicht berauschend

Ein umfangreicher Online-Modus und eine storylastige Solo-Kampagne machen Snakes letzte Mission zum Hit für Schleichfans.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0



darkSector
ab 4.4
ZU HART FÜR DEUTSCHLAND?
XBOX 360
LIVE
darkSect
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
Unter anderem erhältlich bei:
game+game.at
DHL

Race Driver GRID

Codemasters backstage: Wir besuchten die englische Renn-Schmiede und fuhren den neuesten Teil der Traditionsserie.

Ruhe vor dem Sturm: Nach einer überlangen kreativen Pause steht Codemasters' Vorzeige-Raserei wieder an der Startlinie. Der passende Untertitel "GRID" führt die "Race Driver"-Reihe in neue Gefilde. Der Fokus liegt aber nach wie vor auf den Markenzeichen eines packenden Rennens: harte Positionskämpfe, der Ritt im Grenzbereich und das Ausloten der Ideallinie. Nach Meinung der Entwickler vernachlässigen andere Renntitel genau diese Werte. Das erweiterte "Race Driver"-Universum teilt sich in drei Welten: Rennwagen, Muscle Cars und Drift-Rennen.

ENGINE MIT PERSÖNLICHKEIT

Besonders stolz sind die Mannen von Codemasters auf ihre selbsterstellte Middleware namens Ego-Engine. Die vormals als Neon bekannte Entwicklerplattform wurde seit Mitte 2005 entwickelt und eignet sich für alle Multicore-Systeme – sprich: PS3, Xbox 360 und PC. Erstmals kam Ego bei "Colin McRae: DiRT" zum Einsatz und überzeugte in Sachen Physik und Grafik, auch wenn es an der Bildrate und übermäßigem Weichzeichnereffekt mangelte. Nun sorgt die Engine für weiter ausgefeilte Physik- und Schadenseffekte, was "Race Driver GRID" bereits bestens unter Beweis stellt. Bei virtuellen Crashtests verbeult sich nämlich nicht nur die Karosserie: Das Chassis verbiegt sich, Radaufhängungen zerbersten. Daneben sorgt die Engine für Augenschmaus: Bis zu 40.000 Fans tummeln sich an den Rennstrecken und erfreuen sich an Raucheffekten, Blooming und stimmungsvollen Schattenspielen.



Totalschaden: Ein Wagen lässt sich kaum realistischer zerlegen.

360 Sieht aus wie ein beliebiger Arcade-Racer, ist aber deutlich anspruchsvoller: In Japan müsst Ihr Eure Driftkünste unter Beweis stellen.

Zu Beginn Eurer Karriere verdingt Ihr Euch als Aushilfspilot, um erstes Geld einzufahren. Damit gründet Ihr ein eigenes Team und steigt zum Teamchef auf. Nun müsst Ihr Sponsoren gewinnen, denn mit Preisgeldern allein kommt Ihr nicht über die Runden. So kassiert Ihr bei Siegen doppelt ab. Aber Vorsicht: Die Geldgeber sehen Crashs gar nicht gern und bürden Euch Geldstrafen auf. Kohle will auch Euer Teamkollege sehen, den Ihr jederzeit engagieren dürft. Die CPU-Fahrer besitzen verschiedene Profile und fahren entsprechend riskant oder verhalten – so hält Euch der Bursche den Rücken frei oder schnappt Euch den Sieg vor der Nase weg. Ebenso dynamisch geht's bei den KI-Gegnern zu: Serientypisch geben sich die Kameraden kämpferisch, aber auch fehleranfällig.

Eine der drei Rennwelten bildet die europäische Liga mit bekannten Rennstrecken wie Spa oder Nürburgring. Dazu gesellen sich verwinkelte Stadtparcours, die an die "Project Gotham"-Reihe erinnern. Beim ersten Anspielen des Mailand-Kurses fällt die lebendige Streckenumgebung ins Auge: Tausende Zuschauer bejubeln Euch und reagieren auf Rennereignisse wie Unfälle. Interaktive Randobjekte wie Reifenstapel und Pylonen sowie im Wind wogende Bäume komplettieren das stimmige Rennambiente.

Doch auch ans Wesentliche wurde gedacht: Die Rennboliden wie der Aston Martin DB9, Porsche 911



Grafik, Sound & Co.: Alles wird bei "GRID" noch auf Hochglanz gebracht.



360 Das Instant Replay bietet mehr als schöne Ansichten: Spult die Zeit zurück und korrigiert so fatale Fahrfehler.

oder Ferrari F430 überzeugen durch liebevolle Umsetzung und ausgeklügeltes Fahrverhalten. "GRID" soll die Brücke zwischen Arcade und Simulation schlagen, dennoch finden sich Bleifüße schnell im nächsten Reifenstapel wieder. Serienfans freuen sich derweil über Hochspannung im Cockpit, welches übrigens mit allen Instrumenten, Spiegeln und dynamischen Schatten bestückt ist. Doch erst mit viel Übung holt Ihr das Letzte aus dem fahrbaren Untersatz heraus. Eine besondere Überraschung wartet in Le Mans: Auf dem 13 Kilometer langen Kurs tretet Ihr zum berühmt-berüchtigten 24-Stunden-Rennen an – auf Wunsch auch mit beschleunigter Zeit. Anders als zum Beispiel in Sonys "Gran Turismo 4" versprechen die englischen Entwickler hier einen realistischen Tag- und Nachtwechsel.

In den weitläufigen Straßen berühmter US-Metropolen wie Washington, San Francisco oder Detroit heizt Ihr dagegen mit klassischen V8-Muscle-Cars um die Wette. Mit einem Ford Mustang fühlt Ihr Euch dann ganz wie bei einer Verfolgungsjagd in einem Streifen der 70er-Jahre. In den schaukelnden Karossen macht Ihr schnell Bekanntschaft mit dem erstklassigen Schadensmodell (siehe Kasten links). In der jederzeit aufrufbaren Rennwiederholung genießt Ihr die letzten 15 Rennsekunden und die schönsten Crashs umgehend. Der Clou: Ihr dürft innerhalb des Replays das Rennen wieder aufnehmen und so Missgeschicke wettmachen – eine Idee, die bereits bei "SCAR" Frust verhinderte.

Schließlich geht's nach Japan und zur größten Neuerung: Bei den spektakulären Driftrennen setzt Ihr aufs kontrollierte Übersteuern des Wagens. Doch nur optisch gibt es Gemeinsamkeiten mit Tuning-Rasereien à la "Need for Speed" & Co. Für einen kontrollierten Drift ist ein feinfühliger Gasfuß ebenso nötig wie sachtes Lenken. Die Boliden fühlen sich deutlich wuchtiger an als in vielen Konkurrenz-Rennspielen. Für Drifts werdet Ihr mit rennentscheidenden Punkten belohnt. Zirkelt deshalb Eure Japangefährte von Nissan, Subaru oder Mazda gefühlvoll durch die Yokohama Docks, Shibuya oder über die Bergstraßen rund um Tokio.

Trotz unserer Euphorie fielen uns einige Mängel auf: Boxenstopps fehlen ebenso wie Reifenverschleiß, darüber hinaus fielen die fragwürdigen Offroad-Einlagen der Vorgänger dem Rotstift zum Opfer.

Schließlich dürft Ihr auch unterwegs ran: Der DS-Ableger bietet im Vergleich zum mobilen Vorgänger "DTM Race Driver 3: Create & Race" einen erweiterten Strecken-Editor und mehr Grafikdetails in einer leider immer noch pixeligen, aber flüssigen Landschaft. *ts*

Auf dem 13 km langen Kurs von Le Mans tretet Ihr zum berühmt-berüchtigten 24-Stunden-Rennen an.



360 Inzwischen schon Standard, aber immer wieder beeindruckend: ein komplettes Cockpit mit Schattenspielereien.

INFOS

System	PS3 / 360 / DS
Entwickler	Codemasters, England
Hersteller	Codemasters
Genre	Rennspiel
Termin	2. Quartal

RACE DRIVER GRID

Das gefällt uns:
- » wunderschöne Automodelle aus zahlreichen Rennserien
- » überaus gelungenes Schadensmodell
- » Replay-Funktion, die auch die Zeit zurückspult
- » hochkarätige KI

Daran muss gearbeitet werden:
- » neben Feinschliff vermissen wir Boxenstopps

"GRID" verspricht Hochspannung in jeder Rennsekunde und wird trotz Neuausrichtung auch Serienkenner begeistern.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

TNA iMPACT!

Midway will die Wrestling-Krone. Verhilft die TNA-Lizenz zum Durchbruch?

Konkurrenz belebt das Geschäft! Von der Richtigkeit dieser Binsenweisheit dürfen sich Wrestlingfans ab Juni überzeugen. Nachdem THQ den Erfolg mit wohlproportionierten Diven und Muskelprotzen bislang für sich gepachtet hatte, will nun auch Midway ein Stück vom lukrativen Schaukampfzirkus abhaben und legt mit "TNA iMPACT!" eine eigene Variante des beliebten Sports Entertainment vor.

Das Spiel ist längst noch nicht fertig, dennoch waren wir für Euch bei Midway und haben eine frühe Version auf der Xbox 360 ausprobiert. Selbst in unfertigem Zustand punktet "TNA iMPACT!" durch die Unreal Engine 3, die für realistische Charaktermodelle und geschmeidige Animationen sorgt. Zudem rühmt sich Midway, jeden Ringer zum Motion Capturing verpflichtet zu haben. Uns erwartet also eine Menge charakterspezifischer Moves und Verrenkungen. Zusätzlich verriet der amtierende TNA World Heavyweight Champion Kurt Angle, dass der sechseckige Ring der Liga für mehr Action sorge – eben Total Nonstop Action! Neben dem Champ geben sich auch alle anderen Stars der Liga die Ehre: 25 Charaktere von AJ Styles bis Sting werden im fertigen Spiel sein.

"TNA iMPACT!" spielt sich dynamischer und flotter als die THQ-Action.



360 Aufgabegriffe wie den Sleeper Hold gibt es nicht nur bei der WWE. Auch in "TNA iMPACT!" gehen die schwitzenden Muskelberge auf Tuchfühlung.



360 Hier landet Sting nach einem Whippin' in den Seilen. Im sechseckigen Ring ist Kontrahent Jeff Jarrett sofort zur Stelle.

Wie in "SmackDown vs. RAW" beginnen Matches mit dem Einmarsch, bei dem Ihr detailreiche Charaktere, pralle Muckis und viel Tamtam drumherum bestaunt. Im Ring fällt sofort die hohe Spielgeschwindigkeit auf. Dank eingängiger Steuerung fühlt sich "TNA iMPACT!" dynamischer und flotter an als die THQ-Action. Drückt Ihr A oder X, löst Ihr Schläge und Tritte aus, mit der Y-Taste packt Ihr Euren Opponenten. Mit einem weiteren Tastendruck hochheben und mit einem krachenden Back Supplex auf die Matte schmettern! Noch spektakulärer wird's, wenn Ihr via B-Taste auf die Ringseile kraxelt oder außerhalb des Rings die Fäuste fliegen lasst. Und wenn Ihr den rechten Trigger gedrückt haltet, spurtet Ihr durch den Ring und löst zusätzliche Manöver aus.

Für die passende Atmosphäre sorgt das frenetisch jubelnde Publikum, das in der vorliegenden Version noch recht kantig aussah. Einen Charaktereditor haben wir auch entdeckt, ausprobieren konnten wir ihn leider ebenso wenig wie typische Spielmodi und die exklusiven 'Ultimate X'-Kämpfe, bei denen Ihr hoch über dem Ring um den Gürtel ringt. Eine Online-Unterstützung ist übrigens auch geplant. *mh*

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii
Entwickler	Midway, USA
Hersteller	Midway
Genre	Beat'em-Up
Termin	Juni

TNA IMPACT!

Das gefällt uns:
- » beeindruckende Charaktermodelle
- » flotter Spielverlauf
- » coole Hallenatmosphäre

Daran muss gearbeitet werden:
- » Angriffe noch unausgewogen
- » Clipping-Fehler und mangelhafte Kollisionsabfrage
- » Publikum arg kantig

Die agilen Muskelpakete der TNA sagen THQs Wrestling-Reihe den Kampf an und machen dabei eine hervorragende Figur.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Spore

Lebenssimulation hoch fünf: Ein ausgeklügeltes Spielkonzept führt Euch von der Zellentwicklung bis zur Raumfahrt.

Kreativkopf und "Sims"-Erfinder Will Wright pfeift auf bewährte Spielprinzipien: Seine berühmten "Sim"-Titel ("Sim City", "SimLife", "Die Sims" etc.) trumpfen mit außergewöhnlichen Ansätzen auf, die sein neuestes Werk toppen will. Denn "Spore" simuliert mehr: Euer selbsterschaffenes Leben führt Ihr vom Einzeller über Tierform und der Gründung einer Zivilisation bis zum Raumfahrtzeitalter. Unterteilt wird das in fünf Phasen: Zelle, Kreatur, Stamm, Stadt und Weltall. Zwar ist die 'Alles-Simulation' offiziell nur für PC und Mac angekündigt, aus internen Kreisen wissen wir aber, dass weitere Plattformen folgen. Wir tippen auf PlayStation-3- und Xbox-360-Fassungen. Die DS-Portierung ist dagegen schon fast fertig. *ts*

ZELLE

Alles beginnt in der Ursuppe: Als Mikrobe erkundet Ihr das Wasser und fresst, bevor Ihr gefressen werdet. Schließlich müsst Ihr Euch zwischen Hydras und sonderbaren Vieläuglern behaupten. Bereits hier dürft Ihr Euer Bildschirm-Wesen mittels Editor nach Belieben gestalten und mit Fühlern und Krallen ausstatten. Der charmante Comic-Stil schlägt Euch von Anfang an in den Bann und zieht sich konsequent durchs ganze Spiel. Nach und nach erweitert Ihr Eure Fähigkeiten und vollzieht den nächsten Evolutionsschritt.


Stellt Euch dem Überlebenskampf im mikroskopischen Maßstab.

KREATUR

Endlich geht's an Land: Kaum an der frischen Luft erforscht Ihr die Umgebung und begegnet den ersten Kreaturen. Auch hier spielt der Editor eine wesentliche Rolle: Damit stattet Ihr Euer Kleintier mit verschiedenen Gliedmaßen, Augen und Mäulern aus. So züchtet Ihr Euch einen flinken Einzelgänger, einen hinterhältigen Vielfraß oder ein sozial umgängliches Pelzvieh. Eure Schöpfung darf jederzeit in eine Online-Datenbank geladen werden, die jedem anderen "Spore"-Spieler zugänglich ist. In der "Sporepedia" findet sich ein Sammelsurium an Kreaturen, Bauten und Raumschiffen, die Ihr auf dem eigenen Planeten einsetzen dürft.




Eure selbsterstellte Kreatur stellt sich der großen weiten Welt.



STAMM

Mit einem Hauch von Intelligenz ausgestattet, findet Eure Kreatur schließlich Gleichgesinnte. Der Vorteil: Beim Jagen unterstützt Ihr Euch gegenseitig und könnt größere Gegner in die Flucht schlagen. Die wilde Bande wird sesshaft und gründet einen primitiven Stamm. Nun dirigiert Ihr endlich mehr als eine Kreatur und stattet die Bewohner mit Waffen und Werkzeugen aus, um sie beim Evolutionskampf tatkräftig zu unterstützen. Als Belohnung erlernen die Kerlchen neue Fähigkeiten und erkennen, dass das Leben aus mehr als nur Fressen besteht – der erste Schritt in Richtung Zivilisation ist getan!

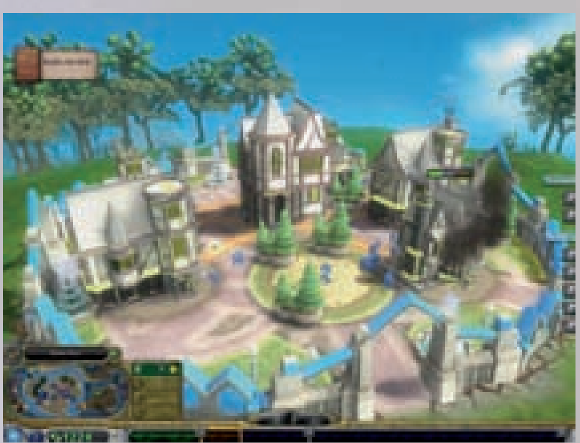


Angriff! Nur die Stärksten steigen in der Evolutionsleiter auf.



STADT

Nun wächst der Stamm zu einer geschäftigen Stadt. Die Einwohner spezialisieren sich in Berufen wie Schmied und Müller. Doch zuerst bastelt Ihr im Gebäude-Editor Wohnhäuser, Mühlen oder Minen. Bald entsteht eine funktionierende Infrastruktur mit einer florierenden Wirtschaft. Architektur und technologische Forschung bringen immer neue Erfindungen hervor – die ersten mechanischen Transportmittel bevölkern die Straßen. Schließlich nehmt Ihr Kontakt mit benachbarten Völkern auf. Ob Ihr Handel oder Krieg mit den Fremden beginnt, bleibt Euch überlassen.



Die Stadt-Phase ähnelt konventionellen Aufbaustrategietiteln.

WELTALL

Letztendlich bricht das Raumzeitalter an: Im Raumschiff-Editor konstruiert Ihr ein schubstarkes Kosmos-Vehikel und verlasst Euren Planeten. Bei der Erforschung des Sonnensystems knüpft Ihr ersten Kontakt mit neuen Rassen und beginnt Handelsbeziehungen, Allianzen oder Kriege. Schließlich werden unwirtliche Planeten mittels Terraforming nutzbar gemacht. Eure Kolonien bilden ein riesiges Imperium, das gemessen an der “Spore”-Galaxie mit Abertausenden von Sternen allerdings winzig erscheint. Langeweile kommt garantiert nicht auf, denn dieser virtuelle Spielplatz bietet monatelange Beschäftigung.



Raumfahrt, Erstkontakt, Terraforming – und was tun wir morgen?

SPORE UNTERWEGS

Ein Ableger der Kreatur-Phase erscheint für den Nintendo DS: In “Spore Creatures” entwickelt Ihr Euer eigenes Tierchen im Scherenschnitt-Look. Im vereinfachten Spielverlauf freundet Ihr Euch mit Artgenossen an und bekämpft bösartige Kreaturen. Mittels Editor verpasst Ihr dem Kerlchen neue Krallen, Arme oder Beine. Per Stift bewegt Ihr Euch auf Inselarchipelen umher und bekämpft Fieslinge mittels Stylus-Strichen.



DS Sechs Planeten wollen erforscht werden.

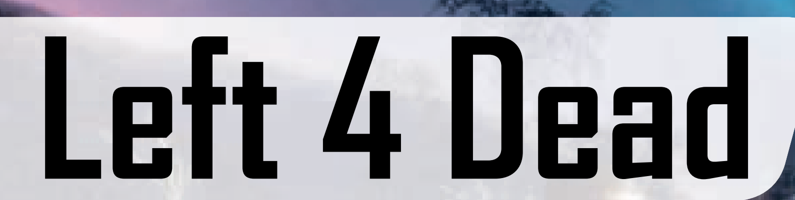
INFOS

System	Next-Gen / DS
Entwickler	Maxis, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Simulation
Termin	4. Quartal

SPORE

Die Mutter aller Simulationen? “Spore” umfasst Jahrmillionen der Lebensentwicklung, bleibt aber durchweg leicht zugänglich.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich



Left 4 Dead



Wir haben zwei komplette Missionen überlebt, erstmals durch die Augen der Zombies geblickt und mit Valve-Größe Doug Lombardi gesprochen.

Für alle, denen Ollis Live-Berichterstattung aus der Zombiehölle in der MAN!AC 11/07 nicht mehr im Gedächtnis ist, eine kurze Einführung: In "Left 4 Dead" verkörpern vier Spieler die Überlebenden in einem Szenario voller Zombies. Ihr schickt Horden von Untoten endgültig ins Jenseits, gebt den Teamkollegen Feuerschutz, teilt mit ihnen Eure Medipacks und solltet nie den Schutz der Gruppe verlassen – sonst seid Ihr dem Tode geweiht. Und doch begehe ich bei unserer zweiten Spielesession mit "Left 4 Dead" diesen Fehler. Während die Kameraden zwischen brennenden U-Bahn-Waggons mit einem Trupp Zombies kämpfen, wage ich mich weiter hinein in die Schwärze des Schachtes. Plötzlich geht alles ganz schnell: Ein Hunter (siehe Kasten unten) springt hinter einer Ecke hervor, wirft mich zu Boden und reißt mit seinen messerscharfen Krallen jegliches Leben aus meinem Alter Ego. Von meinem (echten) Geschrei aufgeschreckt, eilen die Kollegen zu Hilfe. Mich zu finden, ist kein Problem, schließlich seht Ihr die leuchtende Aura Eurer Kumpels auch durch Wände hindurch. Als ob sie darauf gewartet hätte, schießt erneut eine Zombiemeute aus der Dunkelheit hervor – gerade als mich meine Freunde erreichen. Zwar liege ich schwer verwundet im Staub, doch gelingt es mir, einige der rasend schnellen Angreifer mit der Pistole zu erledigen. Währenddessen verabreicht mir meine Kollegin ein Medipack und ich komme wieder auf die Beine.

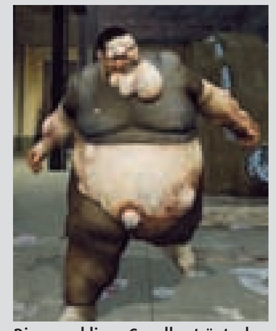
Später klärt mich Doug Lombardi von Valve auf, dass die Zombies nicht zufällig genau zum Zeitpunkt meiner Rettung erschienen. Vielmehr ist ein ausgeklügeltes KI-System dafür verantwortlich, wo und wann Feinde auftauchen: Zum einen erlebt Ihr das Spiel so jedesmal auf unterschiedliche Weise, zum anderen ist gewährleistet, dass nach einer besonders actiongeladenen Szene auch mal Zeit für eine kurze Verschnaufpause ist.

Unser zweiter Ausflug auf Seiten der Überlebenden entführt uns ins Grüne. Wir hetzen durch (scheinbar) verlassene Wälder, irren durch ein Maisfeld und müssen schließlich ein

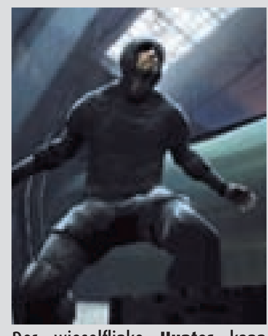


360 Sekunden der Sicherheit: In den 'Safe Rooms' stockt Ihr Munition und Medipacks auf – vom Blutdurst getrieben warten die Feinde vor der Tür.

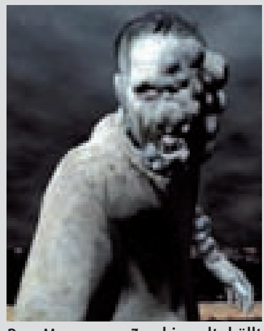
BOOMER, HUNTER, SMOKER, TANK & WITCH – DIE FÜNF GESICHTER DES TODES



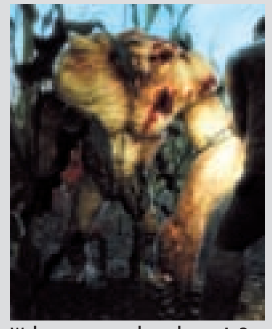
Dieser eklige Geselle trägt den Namen **Boomer**. Nur zu gern übergießt er Euch mit seinem Mageninhalt – das schwächt und lässt Euch beinahe erblinden. Zum Glück ist er recht schnell erledigt.



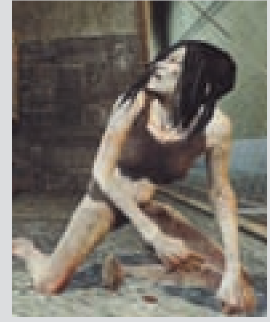
Der wieselflinke **Hunter** kann überall lauern. Urplötzlich schnellt er aus der Dunkelheit, bespringt seine Opfer und bearbeitet sie mit seinen Krallen – dann können nur die Kollegen helfen.



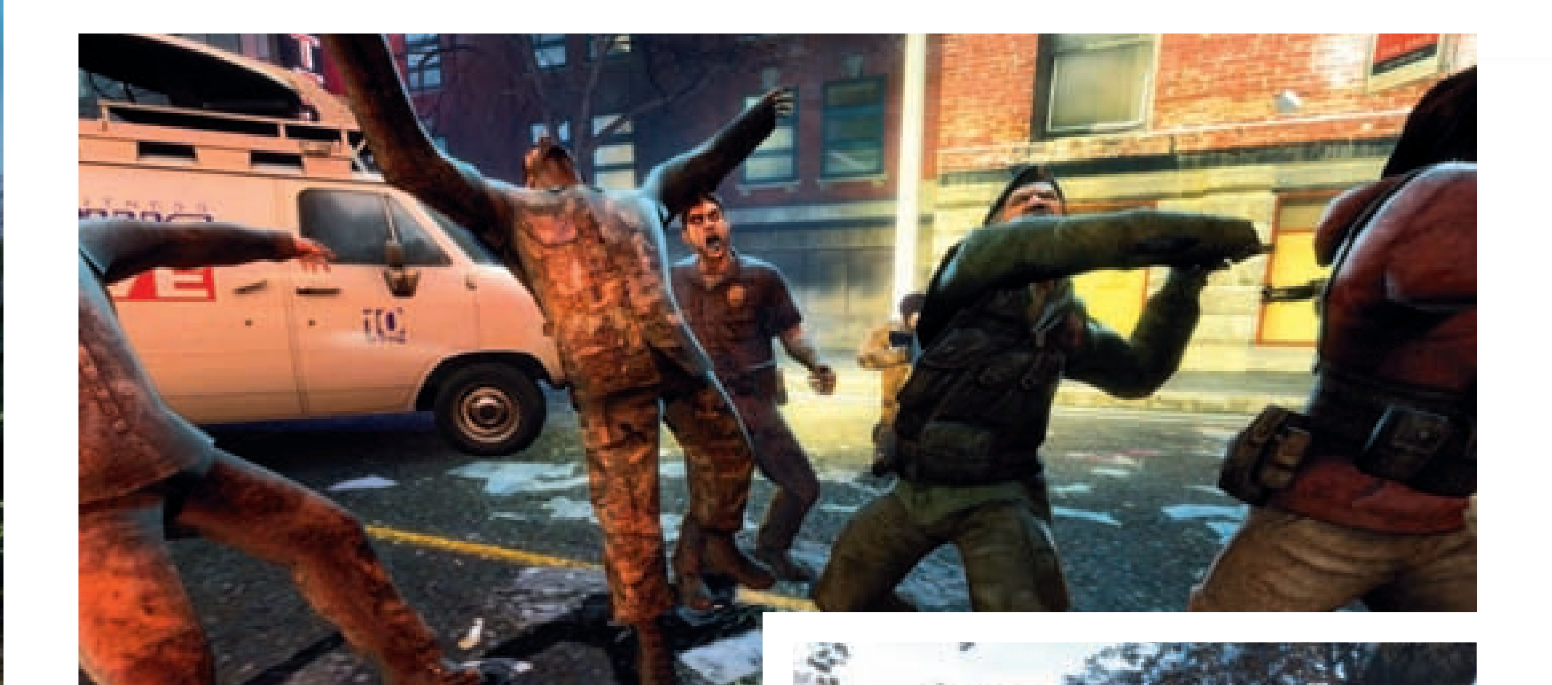
Der Mann von Zombiewelt hüllt sich in geschmeidig animierten Rauch, glänzt durch sein ekliges Äußeres und apportiert überrumpelte Feinde mit seiner Chamäleonzunge – **Smoker** sind fies!



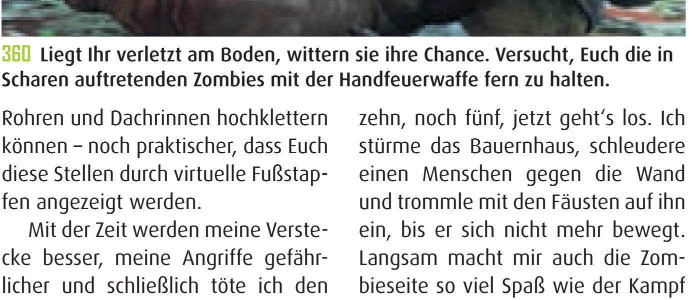
Wehe wenn er losgelassen! Der **Tank** trägt seinen Namen zu Recht: Der Panzer unter den Zombies teilt kräftig aus, kann aber noch mehr einstecken. Selbst zu viert eine Herausforderung.



Beim Probezock haben wir sie noch nicht entdeckt: Gerüchten zufolge ist die **Witch** die Chefin der Untoten und nur äußerst schwer zu töten. Sie ist als einziger Oberzombie nicht spielbar.



360 Wer inmitten einer Zombiehorde nachladen muss, ist tot. Behelft Euch stattdessen mit einigen beherzten Gewehrkolben-Schlägen.



360 Liegt Ihr verletzt am Boden, wittern sie ihre Chance. Versucht, Euch die in Scharen auftretenden Zombies mit der Handfeuerwaffe fern zu halten.

Farmhaus gegen den finalen Zombieangriff verteidigen. Cooles Szenario, doch wie sähe es aus, wenn wir die modrige Meute steuern könnten?

Diese Frage wird wenig später beantwortet, als ein Kollege und ich in die Rollen der Untoten schlüpfen: Von einer Sekunde auf die andere wird nicht nur das Spielziel, sondern auch der Ablauf auf den Kopf gestellt. Jetzt heißt es: warten, lauern, anpirschen. Und doch erledigen mich die Überlebenden ein ums andere Mal – noch bevor ich sie ernsthaft verletzen kann. Ich merke: Der Zombie-Modus ist für erfahrene Spieler gemacht. Doch ich gebe nicht auf: Immer wenn die Menschen eine (nur für uns sichtbare) Linie überschreiten, werde ich als einer der vier Obermotze wiedergeboren.

Meine Verstecke werden besser, meine Angriffe gefährlicher – ich töte den ersten Zombiejäger.

Dann gilt es, im Ghost-Modus einen geeigneten Hinterhalt aufzusuchen, der allerdings nicht zu nahe bei den Überlebenden sein darf. Praktisch, dass die Zombies als einzige an Rohren und Dachrinnen hochklettern können – noch praktischer, dass Euch diese Stellen durch virtuelle Fußstapfen angezeigt werden.

Mit der Zeit werden meine Verstecke besser, meine Angriffe gefährlicher und schließlich töte ich den ersten Zombiejäger. Plötzlich tickt ein Countdown: Noch dreißig Sekunden bis ich zum Tank werde. Noch zehn, noch fünf, jetzt geht's los. Ich stürme das Bauernhaus, schleudere einen Menschen gegen die Wand und trommle mit den Fäusten auf ihn ein, bis er sich nicht mehr bewegt. Langsam macht mir auch die Zombieseite so viel Spaß wie der Kampf gegen die Untoten. Wann kann ich weitermeucheln? September? Mist, noch so lange warten... *ms*

VALVES VICE PRESIDENT OF MARKETING DOUG LOMBARDI IM INTERVIEW

MAN!AC: Wird es Euch gelingen, mit "Left 4 Dead" den gigantischen Erfolg von "Counter-Strike" zu wiederholen?
Lombardi: "Left 4 Dead" mit dem Megahit "Counter-Strike" zu vergleichen, wäre unfair – schließlich haben wir davon allein in Deutschland im letzten Jahr immer noch eine Million Einheiten verkauft. Uns schwebt da eher der Vergleich mit den Marken "Half-Life" und "Team Fortress" vor – das halte ich für realistischer.

In der momentanen Fassung sehen wir bei "Left 4 Dead" jedoch einige Probleme mit der deutschen USK...
Deutschland ist der weltweit wichtigste "Counter-Strike"-Markt, eine Veröffentlichung von "Left 4 Dead" ist für uns daher äußerst wichtig. Wir standen schon zu Zeiten von "Half-Life" mit der USK in Kontakt und tun dies auch bei unserem neuen Produkt. Nicht zuletzt deswegen wird es im Spiel einen Story-Modus geben, der abseits der reinen Action eine Geschichte erzählt sowie den Ursprung der Zombieplage beleuchtet.

Warum habt Ihr Euch für die Zahl von je vier Überlebenden und vier Untoten entschieden? Zehn Menschen gegen 20 Zombies würde doch auch gut klingen...
Hier profitieren die Jungs der Turtle Rock Studios von ihrer "Counter-Strike"-Erfahrung – dort haben sich Viererteams als optimale Mannschaftsstärke erwiesen. Größere Gruppen würden die Zusammenarbeit erschweren. Die enorme Zahl der computergesteuerten Nichtspielercharaktere (Zombies), die wir gleichzeitig auf dem Schirm haben, wäre aber zu "Counter-Strike"-Zeiten schon allein wegen der Rechenpower unmöglich gewesen.

Bislang habt Ihr keine PS3-Version von "Left 4 Dead" angekündigt. Warum?
Bei Valve sind wir momentan sehr zufrieden damit, dass wir die Xbox 360 erfolgreich zu unserem Plattformen-Portfolio hinzugefügt haben. Die Entscheidung, ob wir in Zukunft auch für PS3 oder Wii entwickeln werden, steht noch aus. Aus der technisch schwächeren "The Orange Box"-Version für die PS3, deren Entwicklung von EA übernommen wurde, haben wir unsere Lektion gelernt und erst mal keine PS3-Fassung von "Left 4 Dead" angekündigt.



Doug Lombardi arbeitete lange in der Musikindustrie. Bei Valve kümmert er sich um Beziehungen zu Third-Party-Entwicklern und Presse-Angelegenheiten.

INFOS

System	360
Entwickler	Turtle Rock Studios, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Ego-Shooter
Termin	September

LEFT 4 DEAD

Das gefällt uns:
- Spieler stehen ständig unter Hochspannung
- für ein Multiplayer-Game sind die Karten gigantisch groß
- Team-Aspekt sehr wichtig
- beide Seiten spielbar

Daran muss gearbeitet werden:
- keine Missionsziele
- auf Zombieseite stören die vielen langen Wartezeiten

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Packende Mehrspielergefechte, die Ihr so noch nie gesehen habt. Technisch zwar unspektakulär, dafür hochspannend inszeniert.

Dead Space



Unendliche Weiten, Dunkelheit und Angst: MAN!AC schickt zwei Redakteure auf einen Höllentrip ins All.

Durch das Vakuum in der Schwerelosigkeitskammer nehmen wir die wenigen Umgebungsgeräusche nur gedämpft wahr. Auch die sich öffnende Schleuse gibt kaum einen Laut von sich. Wir treten hindurch und plötzlich reißt uns apokalyptischer Krach aus der Stille. Die Lärmquelle ist nirgends zu sehen: Vor Anspannung droht das Pad in unseren verkrampften Händen zu zerbersten, doch ein Angriff bleibt aus. Noch...

Jan: Wow, also die Atmosphäre ist ja mal echt der Hammer... der Sound, das Lichtspiel... richtig krank!

Matthias: Wie "Resident Evil 4" – nur gut. Nee, im Ernst: Nach deinem letzten Preview war ich ja schon gespannt auf den Titel. Aber jetzt, wo wir es selbst spielen, bin ich echt mal von den Socken.

J: Es ist Wahnsinn, wie angespannt ich bin. Hast du das gerade gehört? Ich glaube da hinter dem Nebel erwartet uns schon der Hausherr. Aber wie sollen wir da hinkommen? Die Plattform ist in der Mitte stehen geblieben.

M: Da unser guter Isaac mit seiner schweren Rüstung wohl kaum einen Doppelsprung beherrscht, würde ich mal die Telekinese ausprobieren.

J: Hey, klappt! War ja ganz einfach: anvisieren und per Knopfdruck zu uns herziehen. Ob das mit allem so gut funktioniert?

M: Na toll, jetzt hast du eine verstümmelte Leiche vom Boden aufgehoben...

J: Ich werfe sie am besten hier in den Abgrund. Sonst kann sie von einem Infector wiederbelebt werden und uns hinterher angreifen.

M: Außerdem reicht mir schon die versammelte Mannschaft des FC Mutanto, die dort drüben rein zufällig auf uns wartet – verdammte, getriggerte Gegnerwellen. Kannst du sie mit dieser 'Stasis'-Funktion der Knarre einfrieren?

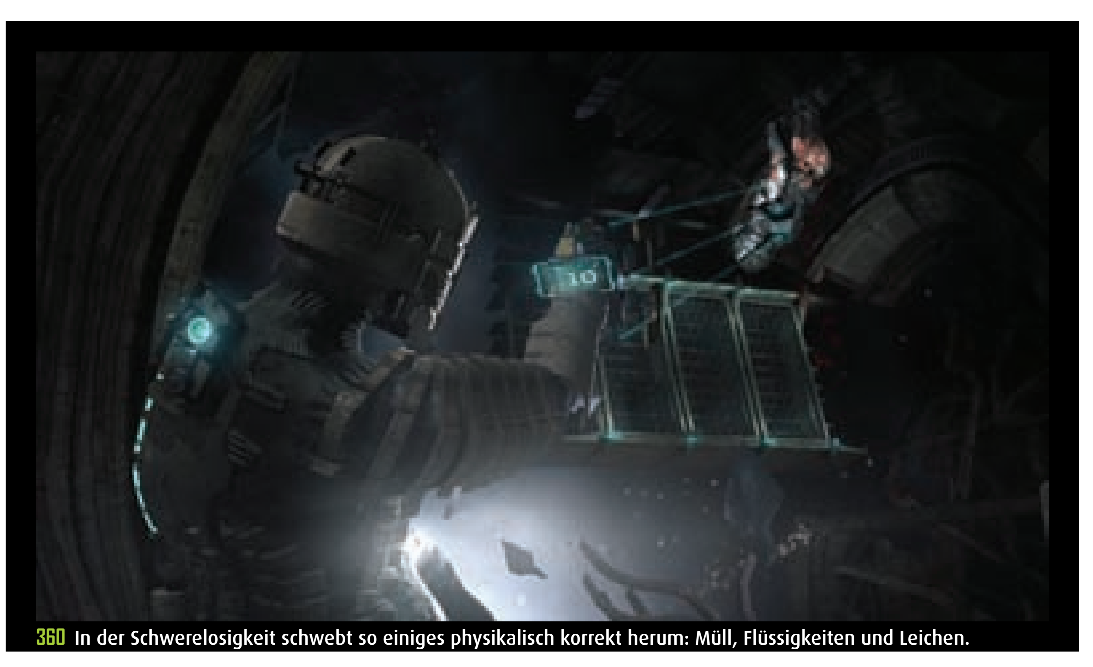
J: Oh ja, dann setzen wir noch eine von den Steinbruch-Minen in ihre Mitte und genießen das blutige Schauspiel.

360 Die Infectors streunen durch die Areale und können Tote in Monster verwandeln.

360 Bei Schmerzen im Alienbein rät der MAN!AC-Hausarzt zur Amputation.

360 Einer gegen alle: Isaac scheint der einzige Überlebende zu sein.

M: Da werden auch die Jungs der USK ihre wahre Freude mit haben. Ich glaube ja nicht, dass diese Splatter-Show in Deutschland ungeschnitten auf den Markt kommt – auch wenn Publisher EA wegen der nicht menschenähnlichen Gegner auf das "ab 18"-Siegel hofft.
J: Apropos hoffen: Ich wünsche mir, dass die Story so enthusiastisch entwickelt wird wie das taktische Sezieren der Viecher. Noch wissen wir nur, dass Isaac auf dem Schiff etwas reparieren muss und dass ihn persönliche Gründe zur Reise motiviert haben.
M: Schau mal lieber auf den Bildschirm: Die Lichtleiste auf deinem Rücken schimmert so schön rot – du bist fast tot.
J: Mist, habe gar nicht drauf geachtet. Dann werfe ich mal ein Medipack ein. Echt schick, das holografische Echtzeitmenü, oder? Aber da das Spiel nicht pausiert, fühle ich mich ein wenig unwohl.
M: Vielleicht solltest du das nicht vor dem Belüftungsschacht machen. Da ist doch eben schon eins von den Monstern rausgekommen und hat dich enthauptet. Und das, obwohl du es mit dem Dreifach-Laser der 'Line Gun' seiner Beine entledigt hattest.
J: Schon, aber diese Angriffe sind nicht gescriptet. Es ist jedes Mal verschieden, ob und wo eines der Dinger auftaucht. Im Gegensatz zu dem Riesententakel, der uns eben angegriffen hat. Hätten wir nicht auf den Schwachpunkt geschossen, wären wir das Abendessen für das eklige Teil geworden.
M: Immerhin hast du dich da klüger angestellt als bei dem Puzzle mit der defekten Tür. Da bist du beim ersten Anlauf glatt hopsgegangen.
J: Woher hätte ich denn auch wissen sollen, dass man das Teil wieder mit diesem 'Stasis'-Kram verlangsamen muss, um unbeschadet durchzukommen. Außerdem lag der Bildschirmtod auch an der Steuerung.
M: Stimmt, die fühlt sich noch ein bisschen träge an. Aber das wird ja noch überarbeitet. Dennoch freue ich mich schon wahnsinnig auf das fertige Spiel. Fette Grafik, fieser Sound und ein cooles Szenario. Perfekter Hollywood-SciFi-Horror, nur eben zum Mitspielen.
J: Ende 2008 werden wir ja sehen, ob's denn wirklich perfekt ist. Ich hoffe mal, dass "Dead Space" mehr bietet als Raumschiff-Innereien, blutige Fights und Slow-Motion-Puzzles. Schön wäre es ja... *jk/ms*



360 In der Schwerelosigkeit schwebt so einiges physikalisch korrekt herum: Müll, Flüssigkeiten und Leichen.

INFOS



System	PS3 / 360
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Termin	4. Quartal

DEAD SPACE

Das gefällt uns:
- » Sound und Optik schaffen eine extrem dichte Atmosphäre
- » Telekinese-Fähigkeiten bieten viele Herangehensweisen an Puzzles oder Gefechte
- » unverbrauchtes Setting

Daran muss gearbeitet werden:
- » immer noch keine Story-Details bekannt
- » die blutigen Kämpfe stehen noch zu sehr im Vordergrund

Angsteinflößend: Wir sind gespannt, ob die Story mit der klasse Atmosphäre mithalten kann.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Dark Sector

Wir haben die bluttriefende Düsteraction gezockt: Wird's eine müde Splatter-Show oder ein ernsthafter "Resident Evil 5"-Konkurrent?

Die ersten Schritte mit Hayden Tenno fühlen sich gut an, richtig gut. Der kaltblütige Agent geht geschickt in Deckung wie Drake aus "Uncharted", zerpflückt Gegner wie Leon in "Resident Evil 4" und hetzt geduckt durchs Feindfeuer wie Xbox-360-Muskelprotz Marcus Fenix. Dennoch wirkt "Dark Sector" nicht wie zusammengeklautes Stückwerk, sondern besticht durch ein stilsicheres Design, tolle Grafik und derbe Actioneinlagen, denen Haydens Wurfklinge den Stempel aufdrückt. Das als 'Glaive' bezeichnete Wurfmesser enthauptet oder verstümmelt Gegner, apportiert Waffen und dient als Überträger für Feuer oder Elektrizität. Mal grillt oder schockt Ihr damit Feinde, mal brennt Ihr eine Barriere nieder oder öffnet ein elektronisches Schloss.

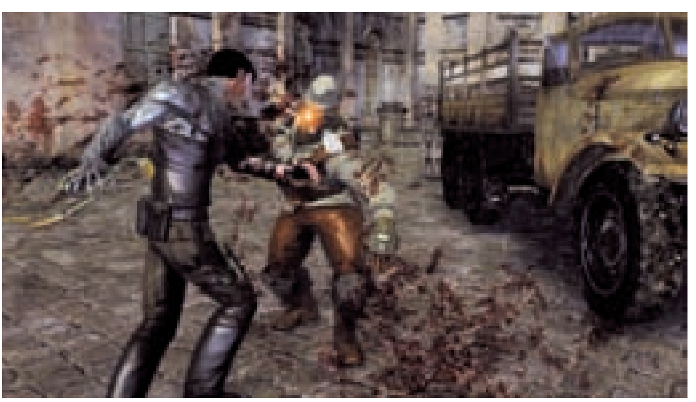
"Dark Sector" besticht durch ein stilsicheres Design, tolle Grafik und derbe Actioneinlagen.

Zwar kann der hochaufgelöste Held auch mit Knarren umgehen, in den ersten Missionen fallen Euch jedoch fast ausschließlich Schusswaffen in die Hände, die eine Benutzersperre haben: Ihr könnt sie ca. 20 Sekunden tragen, dann wirft Hayden den wertlosen Schießprügel zum Alteisen. Diese Einschränkung nervt anfangs gewaltig – mitten im Gefecht plötzlich ohne MG dazustehen, stellt Euch bei weit entfernten Feinden vor ernsthafte Probleme. Nebenbei wird das Glaive so zum Standardwerkzeug und büßt etwas von seinem Schauwert ein. Im späteren Spielverlauf werdet Ihr allerdings nicht gesperrte Wummen kaufen und so dieses Ärgernis umgehen können.

Ob die Entwickler das Hauptmanko von "Dark Sector", die dämlichen Gegner, bis zum baldigen Release noch ausmerzen können, ist jedoch fraglich: Während der ersten drei Levels verharrten beinahe alle Gegner regungs- und damit fast hilflos an ihrer Position – egal, ob wir uns in 50 Meter Entfernung verschanzt hatten oder nur 50 Zentimeter um die Ecke standen. Daraus folgt: Wenn Ihr in Deckung bleibt, kann Euch nichts passieren – die sporadisch heranfliegenden Handgranaten überlebt Ihr dank Energieregeneration problemlos. Wir geben die Hoffnung auf klügere Feinde aber noch nicht auf: Der Rest des Spiels (Grafik, Glaive, Gegner, Gore) hat durchaus das Potenzial zum Überraschungshit. *ms*



360 Aufgrund einer Infektion mutiert Hayden zum Monster: Die Ansteckungsgefahr ist im Moment aber das geringste Problem für den Gegner.



PS3 Aussagen des Herstellers zufolge wird "Dark Sector" keine Alterskennzeichnung erhalten, in Deutschland kommt's dennoch ungeschnitten.



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Digital Extremes, USA
Hersteller	Koch Media
Genre	Action
Termin	4. April

DARK SECTOR

Das gefällt uns:
- » Kämpfen mit dem Glaive macht Laune
- » klasse Optik und reichlich Gruselatmosphäre
- » Steuerung (inkl. Deckungsmechanik) funktioniert gut

Daran muss gearbeitet werden:
- » statische Kämpfe wegen blöder Gegner
- » teils 08/15-Leveldesign

Blutige Third-Person-Action mit cooler Wurfwaffe, fiesen Gegnern und viel Potenzial, das (noch) von der dummen KI torpediert wird.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

SPIELE-TEST






Screenshot des Monats

INFOS

System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



360 Simsalabim, wo sind denn meine Klamotten hin? "Lost Odyssey" zeigt (fast) nackte Tatsachen.

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
» im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
» kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM	
Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 99 von 100

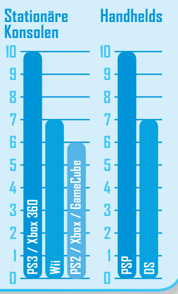
Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).



Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

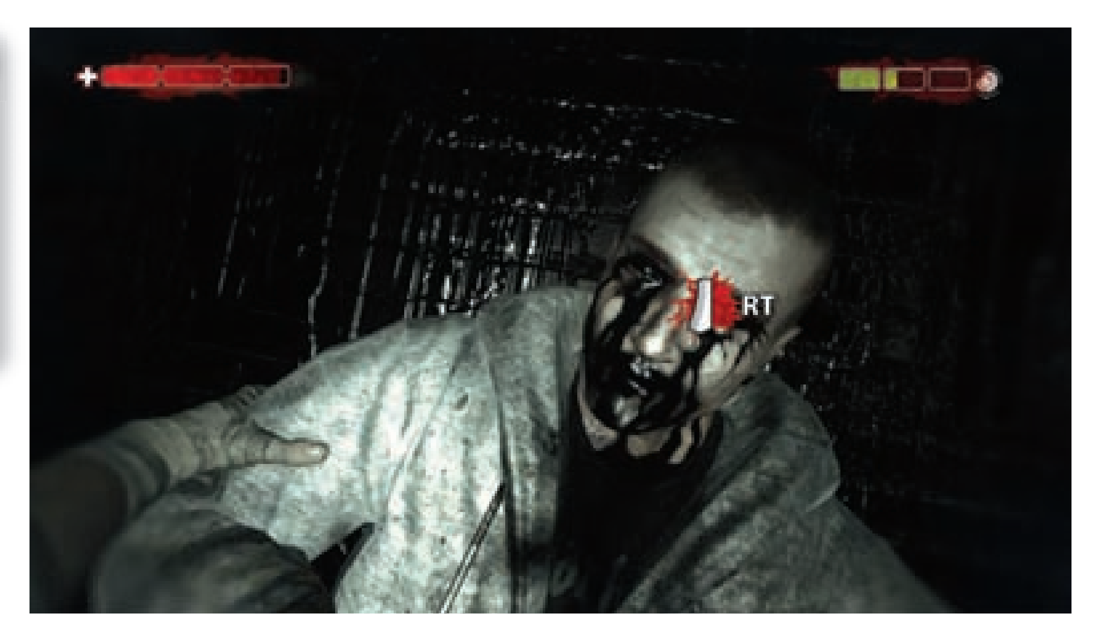
Condemned 2: Bloodshot

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Monolith, USA
Hersteller	Sega
Genre	Action-Adventure
Termin	14. März
USK	nicht geprüft
Spieler	1-8

FAZIT

Düster inszenierter Suspense-Horror: Prügelt, ermittelt, halluziniert und gruselt Euch in der Ich-Perspektive.



360 Die Kämpfe sind intensiv und roh. Treffer und gebrochene Nasen werden ungeschönt präsentiert.

Wie schlecht kann ein Tag anfangen? Da nicke ich genüsslich im Vollrausch ein, um die Realität zu verdrängen, schon reißt mich dieser stinkende Typ aus dem Schlaf und meint, mir was zeigen zu müssen. Super! Seine Überraschung will mir auch direkt eine Tracht Prügel verpassen! Den abgehalfterten Junkies hab' ich ja noch gezeigt, wo der Hammer hängt, aber dieser Freak mit dem Ziegelstein war irgendwie doch zu viel. Mit dem letzten Schlag hat er mich auf einen echt üblen Horrortrip geschickt...

Das sind in etwa die Gedankengänge von Ethan Thomas während der ersten Spielminuten. Der Anti-Held hat sich nach den Ereignissen des Vorgängers dem Suff ergeben und seine alte Dienststelle als Profiler quittiert – Endstation: Gosse. Eigentlich wollte er die Geschehnisse rund um den gefassten Serienkiller 'SKX' im Alkohol ertränken, aber ein Hilferuf seiner alten Einheit macht ihm einen Strich durch die Rechnung. Fortan arbeitet Ethan wieder mit den ungeliebten Kollegen zusammen, um nach einem Vermissten zu suchen.



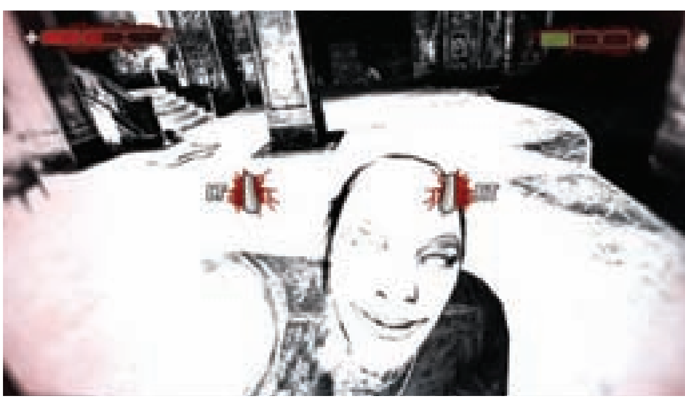
360 Ihr könnt Ethans Sinnen nur bedingt trauen: Ob der huschende Schatten real ist, erfahrt Ihr erst, wenn Ihr um die Ecke biegt.

Der Albtraum beginnt

Die Tatorte, an die Euch Eure Ermittlungen führen, versprühen vom ersten Moment an eine beklemmende und abstoßende Stimmung – in etwa wie ein Rundgang durch "Silent Hill" aus der Ego-Ansicht. Egal, ob Hinterhof, Hotel, Schiffswrack oder Theater: Die meist völlig heruntergekommenen Schauplätze sind dunkel, fies und gemein. Oftmals ist die mitgeführte Taschenlampe die einzige Lichtquelle. Die Grafiker hatten sichtlich Freude daran, die Örtlichkeiten möglichst unangenehm in Szene zu setzen.

Aber das Szenario wäre nur halb so schaurig ohne die exzellente Geräuschkulisse. Was die Sounddesigner hier auf Eure Trommelfelle loslassen, ist sensationell: Aus allen fünf Kanälen prasseln direktionale Effekte auf Euch ein. Sei es ein umfallendes Brett rechts, ein wütendes Schnauben zu Eurer Linken oder ein Krachen in Eurem Rücken. Spielt Ihr im Dunkeln mit aufgedrehter Surround-Anlage, fühlt Ihr Euch dem Spiel regelrecht ausgesetzt. Während meiner ersten Schritte hab' ich mich sogar vor meinem eigenen Schatten erschrocken! Musik wird nur spärlich eingesetzt – die meiste Zeit begleiten Euch bedrohliche Geräusche.

Aber "Condemned 2" kann diese Spannung nicht konstant halten. Vor allem das Herumstreunen im Wald hinkt dramaturgisch anderen Missionen hinterher. Oftmals ließ mich die Atmosphäre auch kalt, weil mich das Leveldesign nervte: Obwohl die Areale ziemlich linear sind, ist nicht immer klar, wo es weitergeht. Das liegt vor allem daran, dass kontextsensitive Punkte nur schwer zu finden sind. Einige Schalter zum Beispiel können nur betätigt werden, wenn Ihr direkt auf sie hinabseht. Durch-



360 Der maskierte Herr im Bild spielt eine zentrale Rolle: Ihr werdet öfter auf Ihn treffen als Euch lieb ist.



360 In der brennenden Puppenfabrik braucht Ihr eine Gasmaske zum Weiterkommen. Die schränkt allerdings Eure Wahrnehmung ein.



360 Nichts für nervöse Mägen: Die Obduktionsszene geizt nicht mit schockierenden Bildern – offensichtlich ist der Anblick für Ethan zu viel. Die Detailversessenheit der Designer macht sich auch in den Cinemascope-Balken bemerkbar: Selbst die wurden mit ausgefransten Kanten gestaltet.

sucht Ihr die Räume dagegen erhobenen Hauptes, wird Euch die Interaktionsmöglichkeit nicht angezeigt. Allerdings hegen wir die Hoffnung, dass die Toleranz bei der 'Mich kann man benutzen'-Abfrage des Levelinventars noch großzügiger bemessen wird. Mehr zu dieser Problematik im Kasten auf Seite 42.

Ermittlungsalltag

Im Kern ist "Condemned 2: Bloodshot" ein Action-Adventure aus der Ich-Perspektive. Elemente wie Faustkämpfe und Schießereien wechseln sich mit Erkundungstouren ab. Die insgesamt elf Missionen beschäftigen Euch mit verschiedenen Aufgaben. Diese reichen vom simplen 'Erreiche den Ausgang' über 'Finde und untersuche die Leiche' bis hin zu 'Entschärfe die Bombe'. An Abwechslung wird einiges geboten, zumal es auch optionale Missionsziele gibt. Wie Ihr Tatorte und Indizien mit Eurem Allzweck-Werkzeug, dem 'Field Kit', unter die Lupe nehmt, erfahrt Ihr im Kasten unten. Interessant dabei ist, dass das System zur Spurensicherung auch bei Rätseln und Puzzles zum Einsatz kommt: In einer der wenigen Missionen, in denen Ihr mit Kollegen unterwegs seid, werdet Ihr von ihnen getrennt. Ihr gebt den Hinterbliebenen Euren aktuellen Standpunkt durch, indem Ihr auf einer gefundenen Karte nach Straßennamen sucht. Ein anderes Mal nutzt Ihr das UV-Licht, um Schriftzeichen auf Wänden sichtbar zu machen. Nach jeder Rätsel- oder Untersuchungseinlage gibt's eine Bewertung Eurer Leistung. Zusammen mit Euren Erfolgen bei den Zusatzaufgaben entscheidet diese Beurteilung am Missionsende über Ausrüstungs-Upgrades, die Euch gewährt werden.

Mit Hand und Fuß

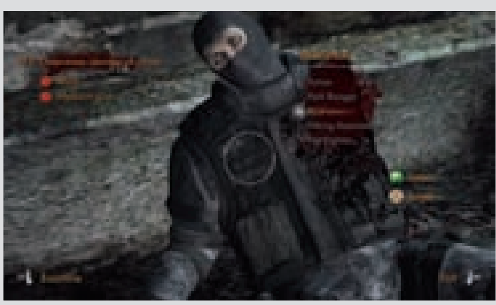
Und die habt Ihr auch nötig: In den Levels wimmelt es von abgefahrenen Junkies und seltsamen

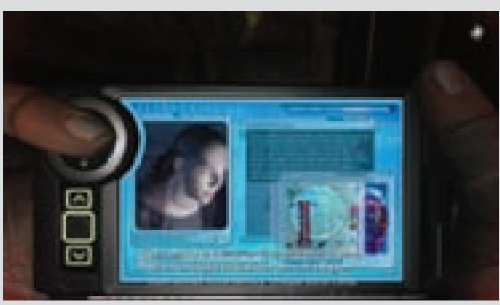
"C.S.I." TRIFFT "SILENT HILL" – ERMITTLUNGEN IN "CONDEMNED 2"

Ein markantes Spielelement von "Condemned 2" ist die forensische Spurensuche und die damit verbundenen Konferenzen mit Euren Kollegen. Im 'Investigation'-Modus zoomt Ihr mittels L-Trigger ganz nah an verdächtig erscheinende Bereiche des Tatorts heran. Relevante Objekte, Spuren oder Wunden erkennt das Spiel von selbst. Eure Aufgabe ist es, die Indizien richtig zu deuten, indem Ihr aus den vorgegebenen Interpretationen und Antworten die Euch am logischsten erscheinende Möglichkeit auswählt. Die Entscheidung, ob es sich beispielsweise um ein männliches oder weibliches Opfer handelt, ist schnell getroffen. Knifflig wird es, wenn Ihr im Hotelflur herabgefallene Zimmernummern deuten müsst: Habt Ihr gerade eine '9' oder eine '6' gefunden?

Euer wichtigstes Werkzeug: das 'Field Kit'. Das Technikwunderwerk beherbergt u.a. eine UV-Leuchte, die Blutspuren sichtbar macht, und eine Kamera, mit der Ihr Fotos schießt und zur Auswertung an die Kollegen schickt.

Aber keine Angst: Etwas falsch machen könnt Ihr nicht – das Spiel geht auf jeden Fall weiter. Die von Euch getroffene Auswahl beeinflusst allerdings die nachfolgenden Diskussionen über die Befunde mit Eurem Team. Hier analysieren die Kollegen die Ergebnisse Eurer Nachforschungen und berichtigen sie gegebenenfalls. Auch bietet sich hier Gelegenheit für Rückfragen: Stellt Ihr die richtigen, könnt Ihr Eurem Team noch mehr nützliche Infos entlocken.





360 Spurensuche leicht gemacht: Links bestimmen wir den Uniform-Typ des Opfers, in der Hoffnung, seine Identität klären zu können. Hat Eure Kollegin Rosa etwas rausgefunden, kontaktiert sie Euch via 'Field Kit' (rechts).

Jan Königsfeld

Die Atmosphäre, die "Condemned 2" mit Surround-Sound, Farbfiltern, Halluzinationen und Schockeffekten aufbaut, ist beängstigend! Die forensischen Einlagen lösen die Anspannung und spornen mich durch zu ergatternde Upgrades zur gewissenhaften Durchführung an. Schade, dass die Qualität des Leveldesigns sehr schwankt: Die vierte Mission begeistert mit unzähligen Halluzinationen und Schockern, während andere Einsätze wie durchschnittliche Shooter daherkommen. Die hakelige Suche nach kontextsensitiven Punkten nervt – das wird bis zum Release hoffentlich ausgebügelt! Die Kämpfe sind nicht ganz mein Fall: Als Beat'em-Up-Liebhaber empfinde ich Ethans Schläge und Blocks als zu träge. Bei den Gegnern gefallen die Animationen einzelner Bewegungen, nicht aber deren Übergänge. Das lässt Kämpfe teilweise hampelig aussehen. Trotzdem steckt genug in "Condemned 2", um Liebhaber von "Silent Hill" und "BioShock" zu fesseln.


360 Sehen die meisten Innenareale beeindruckend aus, 'überrascht' der Wald mit fader Optik. Zum Glück lauft Ihr nicht lange draußen herum.


360 Diesem armen Kerl steht Böses bevor: Erst wenn Ihr die Schwerter in den Käfig rammt, öffnet sich die dahinter liegende Tür.

Michael Herde

Ach, du meine Güte! Als ich "Condemned 2" das erste Mal spielte, steuerte mein Zeigefinger instinktiv den TV-Helligkeitsregler an: Gruselige Spiele kenne ich zuhauf, aber keines war bislang so dunkel wie dieses. Habt Ihr Euch aber an die immerwährende Finsternis gewöhnt, entfaltet Ethans psychotisches Abenteuer seine volle Wirkung. Die hervorragende Soundkulisse sorgt in Zusammenarbeit mit deftigen Schockeffekten für beklemmenden Grusel. Die erwachsene Story um den alkoholkranken Ex-Cop zog mich schnell in ihren Bann, spielerische Unzulänglichkeiten wie sie Jan beschreibt, stören jedoch den gepflegten Horror. In "Condemned 2" wird überraschend wenig gesplattert, dafür sind die Prügeleien dreckig, hart und direkt. Ich hoffe inständig, dass Sega bis zum Release die Mängel noch ausbügelt!


360 Sieht fies aus: Löchrige Wände, Unrat auf dem Boden, angeranzte Tapeten und abblätternde Farbe – das verlassene Hotel ist einer der atmosphärischsten Schauplätze.

Monstrositäten. Ethan macht sich zwar gut als Faustkämpfer, Ihr dürft aber auch große Teile des Inventars als Waffe nutzen. Ob Baseball-Schläger, Schranktür oder Eisenrohr: Liegt ein Gegenstand in greifbarer Nähe, zeigt ein Info-Kasten Daten wie Reichweite, Geschwindigkeit und Schaden an. Das macht Euch die Auswahl des richtigen Kampfwerkzeugs leichter, schließlich kann Euer Alter Ego nur eine Waffe tragen.

Das Arsenal an Totschlägern setzt Ihr variantenreich ein: Möglich macht dies das ausgefeilte Kampfsystem. Mit den Trigger-Tasten teilt Ihr Schläge aus, ein Druck auf beide Tasten lässt Euch in Abwehrhaltung gehen. Stimmt das Timing, gerät der Gegner ins Taumeln und Ihr setzt eine der vielen Combos an: Befolgt die Anweisungen auf dem Bildschirm und richtet die Fieslinge übel zu. Zum Abschluss greift Ihr den bösen Buben am Schlafittchen und gebt ihm den Rest – werft ihn aus dem Fenster oder tretet nach, während er am Boden liegt. Knackpunkt dabei ist das Timing: Ethans Arme reagieren zuweilen träge, was das Kontern gegnerischer Hiebe erschwert. Und warum schlägt ein Widersacher, dem ich gerade eine verpasst habe, schneller zu, als ich meine Deckung hochreißen kann? Schusswaffen können selbstverständlich auch benutzt werden. Munition ist aber rar und es bleibt Euch manchmal nichts anderes übrig, als die leer geballerten Schießeisen nach Euren Gegnern zu werfen. Solltet Ihr ums Leben kommen, mindern die großzügig verteilten Rücksetzpunkte und die automatische Speicherfunktion den Frust.

"Condemned 2" besticht durch die extrem dichte Atmosphäre und die düster inszenierten Story-Sequenzen rund um Ethan Thomas. Schade nur, dass gerade hier die schön modellierten Gesichter der Charaktere oft steif und unnatürlich aussehen.

Zwar ist der Gore-Faktor nicht viel höher als bei anderen Horror-Titeln, aufgrund einiger schockierender Bilder verweigerte die USK jedoch eine Freigabe ab 18 Jahren. "Condemned 2: Bloodshot" wird in Deutschland nicht auf der Xbox 360 erscheinen, die ungeschnittene PS3-Version hingegen schon. *jk*


360 Der Albtraum beginnt – steigt durch das Gerümpel und das Tutorial startet. Praktisch: Das Spiel erklärt Euch neue Fähigkeiten peu à peu.

WARUM EIN VORAB-TEST?

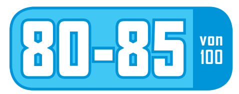
Zum Test lag uns eine nicht finale Version mit einigen Macken vor. Zum Beispiel war das Interface fehlerhaft, was das Weiterkommen in den Arealen erschwerte bzw. unmöglich machte. Den Mehrspieler-Modus konnten wir ebenfalls nicht testen. Hersteller Sega versicherte uns, dass mit Hochdruck an der Fehlerkorrektur gearbeitet wird. Da wir mit einer raschen Indizierung des Spiels rechnen, musste der Test in dieser Ausgabe erfolgen. Daher entschlossen wir uns, keine Wertung, sondern nur eine Tendenz abzugeben.

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

» dichte und packende Atmosphäre dank exzellentem Surround-Sound
» Faustkämpfe aus der Ego-Ansicht
» forensische Untersuchungen mit motivierendem Bewertungssystem
» Grafik: 8 von 10; Sound: 9 von 10

Xbox 360

SPIELSPASS




EXPLOSIVE BRANDNEUE MISSION. BEENDEN SIE DEN TERROR EIN FÜR ALLE MAL!
20. MÄRZ 2008
Tom Clancy's
RAINBOWSIX
VEGAS 2
RAINBOWSIXGAME.COM
PC
DVD ROM
XBOX 360.
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
UBISOFT

God of War: Chains of Olympus



INFOS

System PSP
Entwickler Ready at Dawn, USA
Hersteller Sony
Genre Action
Termin 26. März
USK ab 18 Jahren
Spieler 1

FAZIT

Gewohnt brachiale Monstermetzelei, die leider viel zu schnell vorüber ist und von allem weniger bietet als die großen PS2-Brüder.



PSP Die Inszenierung sucht ihresgleichen – ein schöneres PSP-Spiel werdet Ihr nicht finden.

Kratos kam, sah und siegte: Obwohl "God of War" seine PS2-Premiere erst in den Rentenjahren der Hardware-Lebensspanne feierte, eroberte der grimmige Spartaner sofort die Spitzenposition im Hack'n'Slay-Genre. Nicht nur Dante musste neidlos anerkennen, wer der neue Chef im Ring war – auch konsolenübergreifend schickte Kratos die Samanosukes und Ryu Hayabusas der letzten Konsolengeneration in den Staub. Nebenbei lieferte Sonys Santa Monica Studio eine technische PS2-Meisterleistung ab, die nur der Nachfolger zu übertreffen vermochte. Weil die findigen Programmierkünstler aus Kalifornien derzeit wohl am (noch geheimen) PS3-Nachfolger basteln, wurde für das PSP-Debüt das junge Entwicklerstudio Ready at Dawn engagiert – das hatte mit der Handheld-exklusiven Hüpferei "Daxter" bereits seine optisch wie spielerisch großartige Meisterprüfung abgelegt.

Mit "God of War: Chains of Olympus" – so viel sei schon verraten – legen die Jungs die grafische Messlatte noch ein ganzes Stück höher. Trotz gelegentlich auftretendem Tearing und manch grobem Charaktermodell ist "Chains of Olympus" das bisher schickste Handheldspiel aller Zeiten, auf der ganzen Welt und überhaupt. Immer wieder klappt Euch die Kinnlade runter, wenn der weißgetünchte Meuchelmörder epische Hintergründe (vom zerklüfteten Tartarusgebirge bis hin zu einer wogenden Blumenwiese) durchwandert oder fette Zaubereffekte vom Stapel lässt – zum Sterben schön (das ist wörtlich gemeint) ist schließlich der Nebel, in den Traumgott Morpheus die Welt der Menschen hüllt.

Staunen & Metzeln

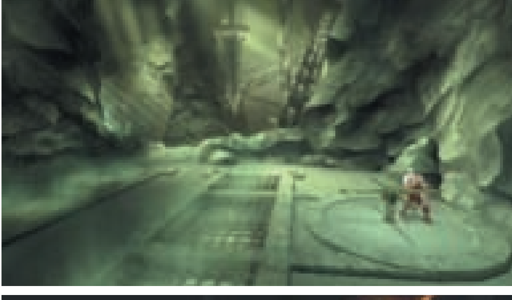
Das abwechslungsreiche Grundprinzip der "God of War"-Serie übernahmen die neuen Entwickler unverändert: In angenehmem Rhythmus wechseln sich blutige Schlachtszenen mit entspannten Sightseeing-Touren ab, gehen brachiale Bosskämpfe in sehenswerte Zwischensequenzen über. "Chains of Olympus" gelingt es erneut, eine interessante Geschichte zu erzählen – Ihr taucht tief in die glaubwürdig präsentierte Sagenwelt der alten Griechen ein. Dafür sorgen in erster Linie die zahlreichen Schauplätze, die Euch von den



PSP In Deckung! Helios' Sonnenschild übernimmt die Funktion vom goldenen Vlies aus Teil 2.

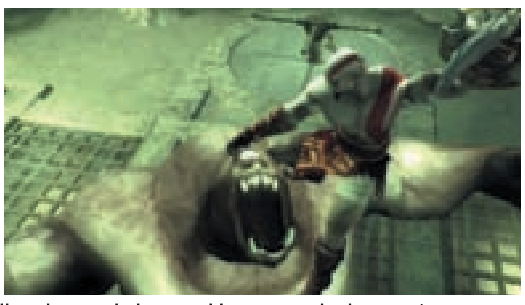
Klippen Attikas über den Tempel des Helios bis zu den blutigen Wassern des Höllenstromes Styx führen.

Die feinen Kontrollen haben den Sprung auf die PSP unbeschadet überstanden. Kratos' Bewegungen steuert Ihr mit der Analogscheibe, leichte wie schwere Angriffe, Sprünge und kontextsensitive Aktionen lösen die vier Buttons aus – gezaubert und geblockt wird via









PSP Die Grundbausteine eines jeden "God of War": effektvoll Zaubern, Schalterrätsel lösen, Standardgegner in abgeriegelten Arealen vermöbeln und dicke Brocken abmurksen (im Uhrzeigersinn von links unten).

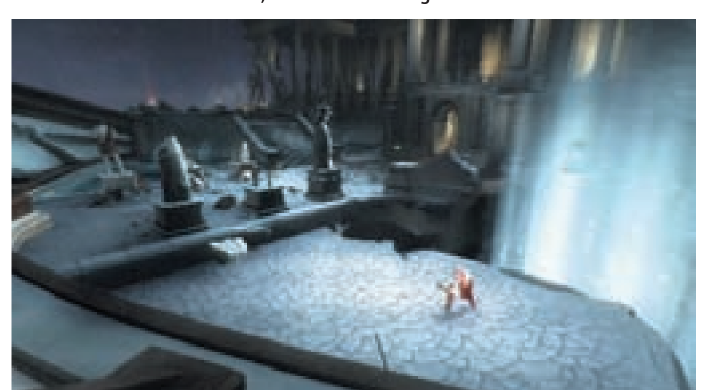


Matthias Schmid

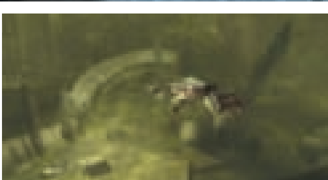
Was hättet Ihr gesagt, wenn der dritte "Herr der Ringe"-Kinofilm nur 60 Minuten gedauert hätte? Ihr wärt sicherlich hin und her gerissen zwischen 'Mann, ist der Streifen genial!' und 'Was? Schon vorbei?' Genau so erging es mir bei "God of War: Chains of Olympus". Nach nur fünf Stunden habe ich den Endgegner besiegt, alle Umgebungen gesehen, alle Schlachten geschlagen. Diese fünf Stunden waren genial, keine Frage: Bombast-Grafik, tolle Kämpfe, prachtvolle Umgebungen – die PSP-Fassung bietet genau das, wofür ich die PS2-Spiele so geliebt habe. Doch fünf Stunden sind mir zu wenig: Zu wenig Rätsel, zu wenig Waffen, zu wenige große Tempel, zu wenig Neues aus dem "God of War"-Universum. Ich empfehle das Spiel dennoch jedem Actionfan – wer die PS2-Episoden allerdings kennt, für den ist dieses Abenteuer viel zu schnell vorbei.



PS3 Die besten Waffen der Antike: Kratos' wirbelnde Chaosklingen bieten komfortablen Rundumschutz, ordentliche Schlagkraft und viel Reichweite.



PSP Epische Hintergründe wie diesen Tempel gibt's im Spiel zuhauf.



PSP Kratos' Unterwasser-Ausflug fällt diesmal besonders kurz aus.

Schultertaste. Haltet Ihr L und R gedrückt und bewegt dann den Stick, rollt Kratos elegant aus der Schusslinie. Neben den Chaosklingen, die Ihr mit eingesammelten Orbs zu Combo-tauglichen Mordwerkzeugen auflevelt, haut Kratos im späteren Spielverlauf auch mit Zeus' Panzerhandschuh herzhaft zu. Um Bossgegnern den Rest zu geben, meistert Ihr zusätzlich die bekannten Reaktionstests – dann wird's blutig.

Auf Gimmicks wie die Ikarusflügel oder die Macht, an bestimmten Stellen die Zeit zu verlangsamen, müsst Ihr verzichten – schließlich spielt "Chains of Olympus" zeitlich vor den PS2-Episoden. Eure Lebensenergie und Magieleiste möbelt Ihr aber wie gewohnt mit in Kisten verborgenen Gorgonenaugen und Phönixfedern auf – die sind leider nicht so trickreich versteckt wie üblich. Auch sonst ist Euer Grips selten gefragt – nur zweimal im ganzen Spiel kommt Ihr ohne Köpfchen nicht weiter.

Dennoch ist "God of War: Chains of Olympus" technisch wie spielerisch großartig und überträgt das epische Spielgefühl formidabel ins Handheldformat. Ein dickes Problem hat das Spiel aber: Es ist viel zu kurz – nach nur fünf Stunden seht Ihr den Abspann und ärgert Euch, dass Euer Abenteuer schon vorbei ist. Nachdem alles geklärt wäre, das Wichtigste zum Schluss: Kratos hat auch auf der PSP Quick-Time-Event-Sex mit zwei vollbusigen Mädels. *ms*

Ulrich Steppberger

Matthias hat schon Recht: "Chains of Olympus" ist sehr kurz – aber auch sehr gut. Mich stört der knappe Umfang weniger, denn ein Handheld-Abenteuer braucht nicht zwingend so lang zu sein wie ein Heimkonsolen-Teil. Was Kratos mir hier bietet, das hat es in sich: Die wuchtig inszenierten Kämpfe sind blutig wie immer, ein paar Neuheiten wie z.B. der Efreet-Zauber machen optisch besonders viel hier. Die Steuerung funktioniert auf der PSP tadellos und witzige Freischalt-Boni gibt's ebenfalls – klasse!

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS

» gewohnte Mixtur aus Kämpfen & Staunen
» nach 5 Stunden schon vorbei
» viele freispielbare Extras (entfernte Szenen, Kostüme, Mini-Missionen)
» sehr wenige Rätsel
» spielt vor der ersten PS2-Episode

PSP

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	10 von 10
Sound	8 von 10



SPIELSPASS 85 von 100

Shin Megami Tensei: Persona 3

INFOS

System	PS2
Entwickler	Atlus, Japan
Hersteller	THQ
Genre	Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Mal was anderes: originell in Szene gesetzte Alltagssimulation im Anime-Look mit bizarrer RPG-Geisterstunde.



PS2 Die Gänge des Spukturms werden bei jedem Besuch neu berechnet – orientiert Euch mit Hilfe des Radars.

An der Genkkoukan High School in Tokio spukt's – auch wenn der normale Schüler das nicht mitbekommt: Um Mitternacht könnt Ihr die 25. Stunde des Tages erleben, in der die Monster aus den Schatten treten und verwunschene Gebäude wie Pilze aus dem Boden sprießen. Eines davon ist der geheimnisvolle Turm Thebel, den Eure Helden fortan Nacht für Nacht erforschen.

Geisterstunde

Eure Aufgabe ist es, die über 200 Etagen dieses Turm zu erkunden und den Quell seiner Macht aufzuspüren. Das klappt allerdings nicht jede Nacht, schließlich müssen die Schüler nebenbei ihre Arbeiten auf die Reihe bekommen. Tagsüber führt Ihr ein gewöhnliches Schülerleben, bei dem Ihr Euch in der Aula mit Kameraden verabredet, die Holzbank drückt, nach der Stunde Hausaufgaben macht oder mit Freunden durch die Stadt bummelt. Der Tagesablauf ist in Episoden unterteilt, die morgens, vormittags, mittags und nachmittags spielen. Des Nachts beginnt die Dunkelstunde – sofern Eure Helden ausgeschlafen sind: Wer die halbe Nacht auf Monsterjagd geht, muss im Unterricht dringend Schlaf nachholen. Ihr dürft die Helden nicht überanstrengen, sonst hagelt es schlechte Zensuren. Das Doppelleben als Geisterjäger konfrontiert Euch mit einer interessanten Spielmischung: Nachts mimt Ihr den geheimen Monsterjäger, tagsüber müsst Ihr das normale Leben auf die Reihe bekommen.

Obwohl viele Entscheidungen den Alltag mit witzigen Szenen auflockern, bestehen weite Strecken des Abenteuers nur aus Palaver. Ihr erforscht mit Eurem dreiköpfigen Schülerteam die zufällig arrangierten Labyrinth-Etagen des Turms, bekämpft unheimliche Schattenmonster und beschwört die 'Personas' – das sind Geisterwesen, die sich sammeln und auf Feinde hetzen lassen. Auf Euren Streifzügen trefft Ihr allerhand unheimliche Gesellen, die nach und nach die Geheimnisse der Dunkelstunde und deren Ursprung verraten. Dazwischen genießt Ihr Anime-Szenen, die dem paranormalen Abenteuer einen unheimlichen Charme verleihen – wer Geheimnisse liebt, sollte die Genkkoukan High School besuchen. *oe*



PS2 Den Schulalltag erlebt Ihr in wechselnden Szenen und Orten.



PS2 Magische Alter Egos: Ruft in den Kämpfen die 'Personas' herbei.



PS2 Nur eine starke Persönlichkeit kann zaubern: In der Schule und in der Freizeit müsst Ihr Entscheidungen treffen, die das Sozialleben beeinflussen.

Oliver Ehrle

Im Alltag die Persönlichkeit trainieren und diese dann zur Geisterstunde auf die Monster hetzen – das unheimliche "Persona 3" überrascht Rollenspieler mit neuem Abenteuerkonzept. Leider werdet Ihr dabei mit reichlich Smalltalk konfrontiert, was stellenweise nervt: Schließlich kommt erst beim nächsten Besuch in der Dunkelstunde wieder Spannung auf. Trotzdem: Wer sich gern gruselt, darf die Geschehnisse auf der Spuk High nicht versäumen!

PERSONA 3

- » meistert die vielen Situationen des Schulalltags
- » Monsterjagd zur Geisterstunde
- » unheimliche Aufmachung mit allerhand übersinnlichen Begegnungen
- » herrlich schaurige Präsentation im sympathischen Anime-Stil

PS2	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 6
Sound	8 von 10

SPIELSPASS



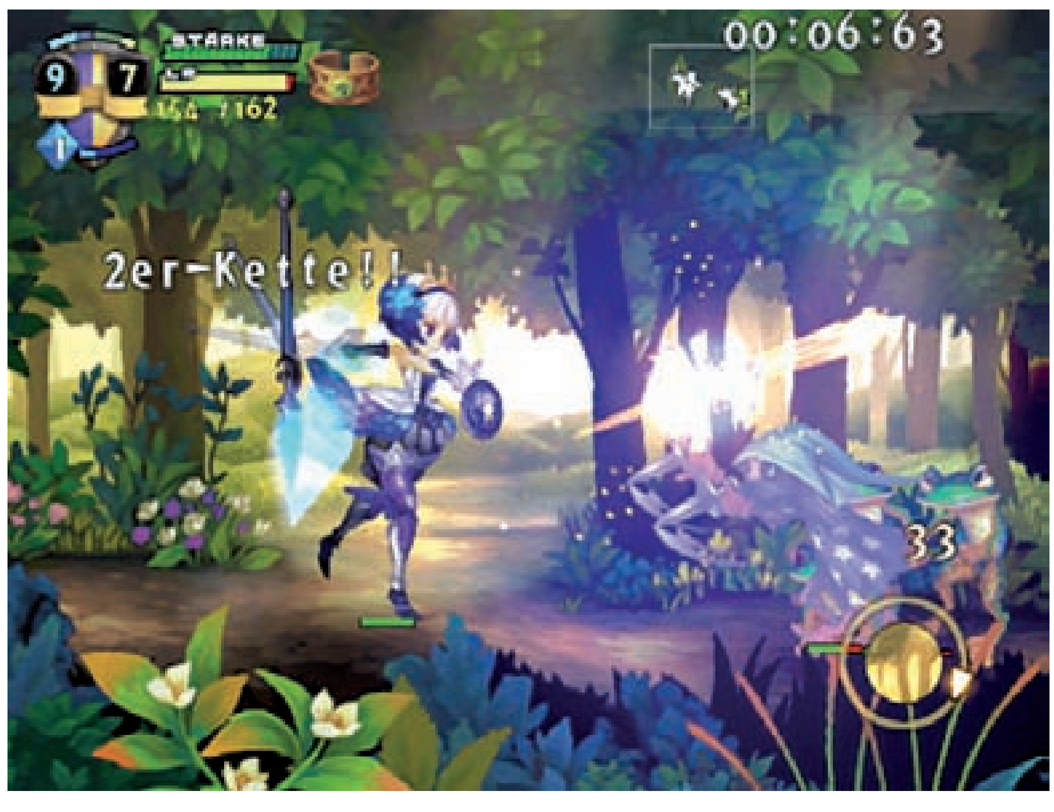
Odin Sphere

INFOS

System	PS2
Entwickler	Vanilla-Ware, Japan
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	13. März
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Künstlerisch wertvolles Zeichentrick-RPG mit ungewöhnlichen Sphären-Spielmechaniken und einzigartiger Märchenbuch-Atmosphäre.

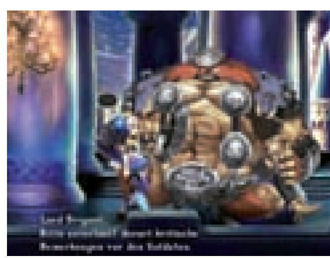


PS2 **Weg! Widerlicher Waldwichtel! Wenn Gwendoyln den Psypher-Speer schwingt, brennen die Zipfelmützen.**

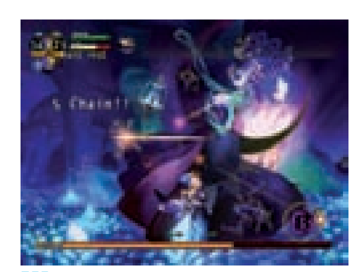
Göttervater Odin erhörte unser Flehen und wälzte seine massige Kugelgestalt Richtung Deutschland. Gegen alle Erwartungen rollt im Zeitalter der PS2-Götterdämmerung eine PAL-Version des aparten 2D-Rollenspiels "Odin Sphere" in unsere Ladenregale. Die Unterschiede zur Import-Fassung sind schnell aufgezählt: Ein Startmenü gibt Euch die Wahl über NTSC- oder PAL-Format und sämtliche Bildschirmtexte wurden ordentlich übersetzt, das gesprochene Wort bleibt wahlweise englisch oder japanisch. Ansonsten gilt: Ein Level ist rund und das Rollenspiel dauert 50 Stunden.

Eine Runde Sache

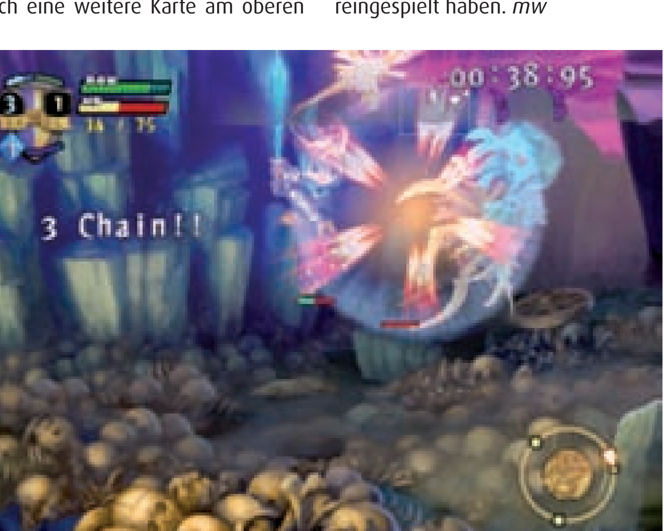
Levelaufbau, Menüdesign und Erzählschema von "Odin Sphere" orientieren sich am Sphärenkonzept. Eine Stage besteht aus einer von der Seite gezeigten 2D-Landschaft, die durch Parallax-Scrolling auf etlichen, teils transparenten Ebenen einen räumlichen Tiefenlook erhält. Bewegt Ihr Euch mit einer der fünf filigran gezeichneten Spielfiguren lange genug in eine Richtung, kommt Ihr wieder am Startpunkt an. Stören Euch keine Gegner, dauert eine Runde keine zwei Minuten. Auf einer Minimap rechts unten seht Ihr Ausgänge, die den aktuellen Levelring mit anderen verknüpfen. Ein solches Sphären-Geflecht stellt ein Kapitel des Spieles dar und enthält Standardsphären mit etlichen Standardgegnern, friedliche Ladensphären zum Einkaufen und Bosskampf-Kugeln. Damit bei der überdurchschnittlichen Größe der luxuriös gestalteten Sprites die Übersicht nicht verloren geht, zeigt Euch eine weitere Karte am oberen Bildschirmrand Gegner und Objekte eines Levels als Miniatur-Umrisse. So könnt Ihr die Angriffe der Walküre Gwendolyn, des Todesritters Oswald oder der betörenden Velvet taktisch planen. Getötete Zwerge, Feen oder Pferderitter hinterlassen leuchtende Phozonen-Kugeln, die jede Spielfigur mit ihrer jeweiligen Waffe absorbieren kann, um damit Spezialattacken und Heilzauber auszulösen. Durch Essen und Phozonensammeln steigert Ihr Euer physisches und psychisches Charakterlevel. Die unteren zwei Bilder stammen aus der NTSC-Version, in die wir bereits weiter reingespielt haben. *mw*



PS2 **Wie viel Ochsen passen in einen Moppel? Brigant füllt den Screen.**



PS2 **Bei Endgegnern wie Odette bremst die Bildschirmaction merklich.**



PS2 **Was dem Karnickelprinzen Cornelius an ritterlichem Aussehen fehlt, macht er durch Sprungkraft und durchschlagende Schwert-Combos wett.**

Max Wildgruber

Bis auf die wahnsinnigen Slowdowns bei einem von Sprites überfüllten Bildschirm und die teilweise ermüdenden Tastenhämmerorgien bei Massenkämpfen bin ich nach wie vor überwältigt von "Odin Sphere". Die Story mixt gekonnt Folklore-Elemente mit Mythos-Motiven aus der germanischen Edda-Saga und erweckt die Herrschaften mit solch bunter Detailfülle zum Leben, dass ich "Odin Sphere" einen Computerkunst-Award verleihen würde, wenn wir einen hätten. Gebt Euch die Kugel!

ODIN SPHERE

- » 5 Spielfiguren mit je ca. 10 Stunden dauernden Episoden
- » Alchemiesystem und Kochrezepte laden zum ausgiebigen Experimentieren ein
- » simples Action-Kampfsystem mit einer Taste für Standardangriffe und taktischer Tiefe durch Ausdauerbalken

PlayStation 2

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 6
Sound	9 von 10

SPIELSPASS



Patapon

INFOS

System	PSP
Entwickler	Sony, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Strategiespiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Taktik-Schwergewicht mit Knuddellook: teils frustrierend schweres Echtzeitstrategie-Spiel mit originellem Steuerkonzept.



PSP **Unbedingt im 'Fever'-Modus bleiben: Dann schleudern die Fernkämpfer dem Boss massig Pfeile entgegen.**

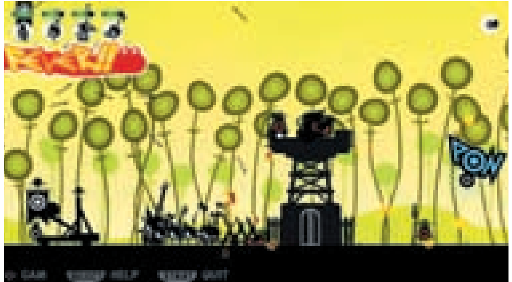
Nach der Reise der Knuddelblobs ("LocoRoco") kommt von Sony Japan der Krieg der Kulleraugen. Abgesehen vom stylisch-putzigen Look hat "Patapon" aber nichts mit dem Rumkugel-Abenteuer gemein. Hier wird taktiert, werden Schlachten geschlagen und Obermotze in den Staub geschickt.

Dafür stehen Euch etliche unterschiedliche Patapon-Krieger zur Verfügung: Axtkämpfer, Bogenschützen, Speerwerfer, flinke Reiter oder ein paar dicke Knüppelbrüder fürs Grobe.

Pata...Pata...Pata...äh...Pon

Anstatt Eure Einheiten mit den herkömmlichen Richtungstasten oder via Point'n'Click-Kontrolle zu steuern, wird getrommelt. Ihr habt richtig gelesen: Ihr trommelt den Patapons Kommandos vor, woraufhin diese die entsprechende Aktion ausführen. Drückt Ihr z.B. Pon, Pon, Pata, Pon (das heißt in PSP-Sprache: Kreis, Kreis, Viereck, Kreis), attackieren Eure Kämpfer den Feind. Allerdings befolgen die Soldaten Eure Befehle nur, wenn Ihr perfekt im Takt bleibt (hierbei hilft Euch ein blinkender weißer Rahmen). Gelingen Euch zehn fehlerfreie Trommeleinlagen in Folge, wechseln die Patapons in den 'Fever'-Modus und richten mehr Schaden an – allerdings nur bis zum nächsten Fehler. Hinzu kommt manch schwierigere Tastenfolge, mit der Ihr Wunder (z.B. plötzlicher Regen, um den tödlich-heißen Wüstenboden abzukühlen) wirken könnt.

Nach einer gewonnenen Schlacht münzt Ihr im Dorf das gewonnene Geld und die erbeuteten Ressourcen in neue Einheiten um, erweckt gefallene Krieger (unbedingt die Helme der Toten einsammeln!) oder verlustiert Euch in fünf toll präsentierten Musik-Minispielen. Aufgrund der ständigen Rohstoffknappheit zockt Ihr die öfter als Euch lieb ist – nerviger ist jedoch der Zwang zur Missionswiederholung. Nur so scheffelt Ihr genug Kohle, um Euch stärkere Truppen für die knallharten Kämpfe gegen Bosse und zahlenmäßig überlegene Armeen zu leisten. *ms*







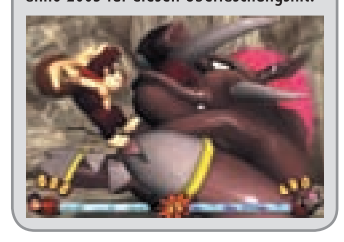
PSP **In späteren Missionen rücken die Patapons mit schwerem Gerät an (links) – rüstet die Jungs mit besseren Waffen aus, damit Ihr so weit kommt (rechts).**



PSP **Der Zigoton-Boss tritt Euch gleich mehrmals entgegen. Fies: Der Kerl schüttelt Eure Krieger mit seiner Sensen-Wirbelsturm-Attacke kräftig durch.**

TROMMEL-JUMP'N'RUN

Die Idee, Trommelschläge abseits eines Musikspiels als Steuerung zu nutzen, ist nicht neu. Schon in der innovativen GameCube-Hüpferei "Donkey Kong: Jungle Beat" war ein Trommel-Controller das Eingabegerät. Je schneller Ihr auf die Bongos geschlagen habt, desto rascher hüpfte der Primat durch originelle Wunderwelten. Satte 86% Spielspaß gab's anno 2005 für diesen Überraschungshit.



Matthias Schmid

Ich kann die Zigotons verstehen: Sie hassen Patapons, ich hasse Patapons. Mich haben sie zwar nur etliche Stunden beschäftigt (und nicht gleich platt gemacht), doch während dieser Spielzeit hat sich die Anzahl meiner grauen Haare – grob geschätzt – verzehnfacht. Denn obwohl "Patapon" ein genial-simples Grundkonzept hat und die Präsentation sensationell ist, kann ich's nach dem Test nicht mehr sehen: Ständig bringen mich die Patapons mit ihrem Geschrei nach dem Eintritt in den 'Fever'-Modus aus dem Takt, dauernd muss ich Missionen wiederholen, um Rohstoffe zu sammeln. Merzt Teil 2 diese Patzer aus, nimmt er den Spieler mehr an die Hand und schraubt er den Schwierigkeitsgrad runter, werde ich es lieben. Pata!

PATAPON

- » knallharte Echtzeit-Strategie
- » reichlich verschiedene Einheitentypen
- » erspielt Belohnungen in 5 Minispielen
- » gestorbene Patapon-Soldaten können im Dorf wiederbelebt werden
- » zahlreiche Bossduelle fordern Euch

PSP

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	9 von 10
Sound	9 von 10

SPIELSPASS 80 von 100

Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates



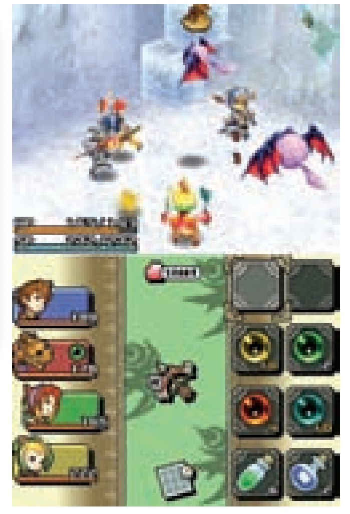
DS Angelegte Rüstungsteile verändern das Aussehen der Figuren. So könnt Ihr Euch leicht das Outfit der typischen "Final Fantasy"-Jobs nachbasteln.

INFOS

System	DS
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	21. März
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Märchenhafte Mehrspieler-Gaudi, die aufgrund der bescheidenen KI für Einzelspieler unnötig umständlich ist.



DS Per Touchscreen wählt Ihr Charaktere, Items und Maginiten aus.

Die "Final Fantasy"-Offensive geht weiter – mit dem Multiplayer-Abenteuer "Crystal Chronicles: Ring of Fates". Habt Ihr und drei Eurer Kumpels ein Modul zur Hand, erstellt Ihr im rudimentären Editor einen eigenen Charakter und befreit gemeinsam Dungeons von Monstern und Schätzen. Hierbei ist Teamwork unverzichtbar, denn Zaubersprüche wie der 'Meteor' müssen durch Kombinationen der Basis-Maginiten, wie z.B. 'Feuer' oder 'Blitz', erzeugt werden. Da muss der Magie-Einsatz Eurer Truppe gut abgesprochen sein!

Solo-Spieler hingegen bestehen mit einem eigenen Helden das Story-Abenteuer. Die stellenweise dämliche KI sabotiert jedoch einige (Obermotz-)Kämpfe, zudem gestaltet sich die Koordination der Helden kompliziert. In der Stadt der leider nicht frei erkundbaren Oberwelt könnt Ihr Euch Items und Waffen nach Wunsch anfertigen lassen.

Das Geschehen wird in hübscher 3D-Grafik dargestellt und mit unaufdringlicher Musik hinterlegt. Wichtige Story-Szenen des Einspieler-Modus erfreuen Eure Ohren mit englischer Spachausgabe. *jk*

Jan Königsfeld

Warum nur sind die CPU-Kumpanen so dämlich? Der Multiplayer-Modus zeigt schließlich, dass der Titel Spaß birgt. Vor allem das Magiesystem bietet viel Freiraum zum Experimentieren. Gerade das fällt sehr schwer, wenn man auf die KI angewiesen ist – von den kniffeligen Bossen ganz zu schweigen. Die Story ist nett, richtig Laune macht's aber erst mit drei Mitspielern.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES

» mit vielen Story-Sequenzen präsentierte Solo-Kampagne
» komplexes Magiesystem
» Items können selbst hergestellt werden
» online keine Streifzüge möglich...
» ...dafür aber lokal mit drei Mitstreitern

SPIELSPASS

DS	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10

74 von 100

Lost Odyssey

INFOS

System	360
Entwickler	Mistwalker / Feel Plus, Japan
Hersteller	Microsoft
Genre	Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Rollenspiel der alten japanischen Schule mit teils großartiger Optik und gegen Ende leider enttäuschenden Story.



360 Die Brücke über den Hauptkanal der Küstenstadt Numara gehört zu den grafischen Höhepunkten.

Kaim Argonar ist unsterblich, hat aber keinen Spaß daran. Anstatt den ganzen Tag Musik von Queen zu hören und schwertschwingenden Punks die Rübe abzusäbeln, stolpert der kampferprobte Pseudo-Highlander auf der Suche nach seinen Erinnerungen durch die industriell-magische Fantasywelt von "Lost Odyssey". Auch wenn 1.000 Jahre an Erinnerungen alleine schon zu Speicherplatz-Problemen im Hirn führen könnten, ist Kaims Amnesie magischer Natur und wurde ihm vom Bösewicht des Spiels angehext. Zusammen mit drei weiteren Unsterblichen und einer Handvoll menschlicher Abenteurer kämpft sich Kaim rundenweise durch fast 50 Stunden und vier DVDs eines klassischen japanischen Rollenspiels, nur um am Ende enttäuscht festzustellen, dass – hoppla, jetzt hätten wir fast das Ende verraten.

Final Fantasy X-3

Wenn nicht die unrühmliche "Blue Dragon"-Schlappe gewesen wäre, könnte man glauben, Hironobu Sakaguchi hätte nach "Final Fantasy X-2" nichts anderes getan, als mit seiner Firma Mistwalker den nächsten Serienteil zu produzieren, der nun eben aus namensrechtlichen Gründen "Lost Odyssey" heißt. Der Look, die Blickwinkel der fixen Kamera, die Menüs der rundenbasierten Zufallskämpfe – alles erinnert frappierend an "Final Fantasy X". Bei der Charakterentwicklung ging man sogar noch weiter zurück in der Seriengeschichte und grub das – allerdings hochmotivierende – Fähigkeitensystem von "Final Fantasy VI" wieder aus. Krieger Kaim und seine unsterblichen Kollegen (Piratin Seth, die magisch begabte Königin Ming und Kaims Frau Sarah) lernen ihre Fähigkeiten demnach entweder durch angelegte Accessoires oder von ebenfalls in der Party befindlichen Menschen. Eine im Laufe der Handlung anwachsende Zahl von Slots dürft Ihr im Charaktermenü frei belegen und dabei aus aktiven Fähigkeiten wie altbekannter schwarzer und weißer Magie oder passiven Skills wie Konterattacken oder Attributsverstärkern wählen. Zusätzlich dazu könnt Ihr jedem Partymitglied einen magischen Ring überstreifen. Diese Kleinode stellt Ihr selbst aus allerlei gesammeltem Krimskrams her und verschmelzt sie später miteinander, um aus zwei

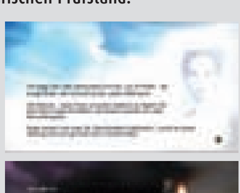


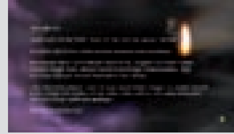
360 Die grüne Ödniss des Tosca-Dorfes stellt das grafische Mittelmaß des Spiels dar. Von HD-Wow-Effekt weit entfernt, dafür sind die Farben hübsch.

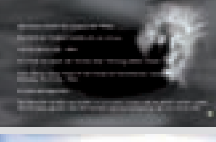
EIN JAHRTAUSEND DER TRÄUME

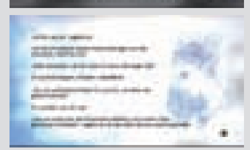
Das innovativste Feature von "Lost Odyssey" ist eine digitale Kurzgeschichtensammlung. Wir schicken "Ein Jahrtausend der Träume" auf den literarischen Prüfstand.

» Wie Ihr bereits unserem Preview in der letzten Ausgabe entnehmen konntet, bietet "Lost Odyssey" neben klassischen Storysequenzen zusätzliches Geschichtenmaterial, das die Erinnerungen von Kaim und seinen Gefährten an ihre 1.000 Jahre währenden Leben erzählt. An bestimmten Punkten wird eine von insgesamt 34 Kurzgeschichten freigeschaltet, die Ihr durchlesen dürft, wann immer Eure Gruppe eine Rast einlegt. Den fertigen Look der teils auch auf Deutsch schön zu lesenden Texttafeln seht Ihr rechts. Autor Kiyoshi Shigematsu berichtet mit viel Einfühlungsvermögen von Kaims Abschied von einem todkranken Mädchen oder Seths erster Begegnung mit der Liebe ihres unendlichen Lebens. Als ganz geglückt kann man Sakaguchi-sans mutiges Erzähl-Experiment allerdings nicht bezeichnen, denn die Geschichten verkommen neben der eigentlichen Spielhandlung zum bloßen Beiwerk. Ihr lernt lediglich mehr über den Hintergrund Eurer Figuren, gewinnt durch das Lesen der Geschichten aber keine Informationen, die für das Spiel an sich nützlich wären. So wirken Spiel und Geschichten nicht richtig verknüpft.











360 Am Splitscreen scheiden sich die Geister. Für den einen eine billige Kopie von "24", für den anderen eine erfrischend neue Art der Zwischensequenz.



360 Nein, der mag keinen Hafer! Die prächtige numarianische Kavallerie versucht unsere Party per knallharter Rausch-Attacke niederzureiten. Bei solch anspruchsvollen Gegnern hilft nur eine ausgebuffte Taktik oder genügend Zeit im Hochlevel-Fitnesstudio.

schwachen, veralteten Schmuckstücken einen neuen, mächtigeren Ring zu gewinnen.

Qualitäts-Achterbahn

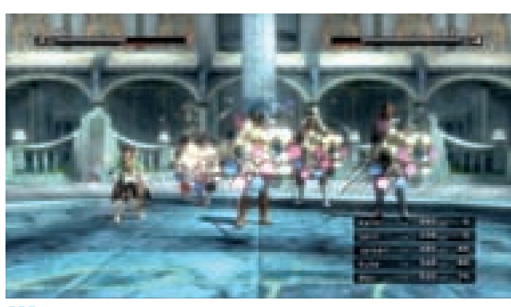
Je nachdem, wo Ihr Euch gerade herumtreibt, könnt Ihr Eure Gruppe durch ständiges Anpassen der Fähigkeiten und Ringe auf die jeweiligen, meist unsichtbaren Rundenkampf-Gegner einstellen. Im blutroten Karmesinwald macht Ihr feurige Elementargeister mit Wasser-Ringen nass, einen magischen Kampfpanzer des Freistaates Numara perforiert Ihr mit panzerbrechenden Piercing-Ringen und die magisch-mutierte Monsterbrut in der Umgebung des Zauberkraftwerkes 'Der große Stab' entsorgt Ihr mit speziellen Bio-Ringen.

Die Reisen zwischen diesen teils grandios gestalteten, teils auf Dreamcast-Niveau herabsinkenden Örtlichkeiten wickelt Ihr per Landkartenmenü ab. Am Anfang der zweiten Spiel-DVD kapert Ihr dann noch ein schnittiges Motorboot, das auf einer in bester "Final Fantasy"-Tradition abartig hässlichen Oberwelt herumtuckert. Das wirkliche Vehikel der "Lost Odyssey"-Spielerfahrung ist allerdings die Qualitäts-Achterbahn. Nahezu jeder Spielbereich zeichnet sich durch schwindelnde Spitzenmomente und steile Talfahrten aus. Üppige Stadtpanoramen stehen tristen Textur-Wüsten gegenüber, hochästhetische Grafik wird von Schluckaufanfällen geschüttelt und durch epische Ladepausen ausgebremst.

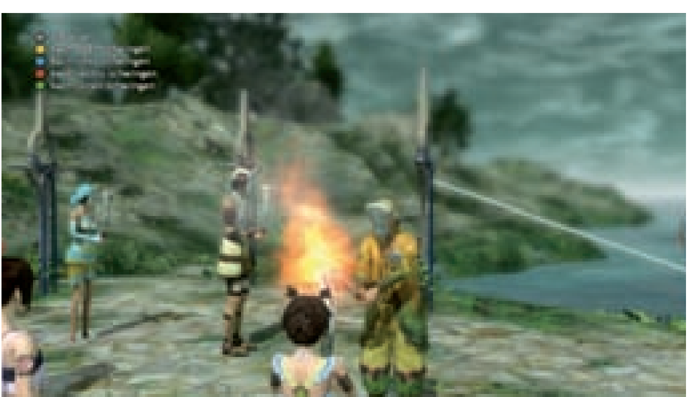
Die Story schließlich endet in einem uninspirierten Klischee-Wirrwarr, bietet aber andererseits so viele grandiose Einzelmomente, dass "Lost Odyssey" nur haarscharf am MAN!AC-Prädikat vorbeischrammt. Wenig gelungen ist im Übrigen die deutsche Sprachausgabe, die im Vergleich zur mittelmäßigen englischen Version noch ein paar Unzen weniger Talent enthält. Wer will, stellt auf Englisch oder gar Japanisch um. *mw*



360 Volltreffer: Mit Ringen verstärkte Standardattacken könnt Ihr per Schultertaste aktiv perfektionieren.



360 Schilde hoch! Zauber wie der 'Schild'-Spruch gehören ins Repertoire des "Final Fantasy"-Veteranen.



360 Kunst oder Kitsch? Bei einer Beerdigungsfeier verabschiedet sich Rotznase Max durch eine bewegende Feuerzeremonie von seiner verstorbenen Mutter.



Max Wildgruber

"Lost Odyssey" ist für mich wie eine Reise in vergangene, glückliche Spieletage. Wenn ich einen mehrteiligen Boss auseinandernehme oder am Ende eines Abschnitts noch einmal kehrtmache, um zu leveln, bin ich zurück in den goldenen Neunzigern. Gegen die erzählerische Größe eines "Mass Effect" oder die riesige freie Spielwelt eines "Oblivion" sieht Sakaguchi-sans zweiter Xbox-360-Versuch alt aus. Aber was der Präsentation an technischem Schmackes fehlt, macht sie durch irrwitziges Monsterdesign und so manches fantastische Postkartenszenario wett. Und von der enttäuschenden Auflösung einmal abgesehen – so viel emotionales Potenzial wie "Lost Odyssey" kann keiner der westlichen Mitbewerber vorweisen.

LOST ODYSSEY

» 50 Stunden Spieldauer auf vier DVDs, randvoll mit Renderfilmen und Storysequenzen in Spielgrafik
» 34 Kurzgeschichten erzählen die Hintergrundgeschichte der Charaktere
» Nobuo Uematsu Bombast-Soundtrack

Xbox 360	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 84 von 100

FIFA Street 3

INFOS

System	PS3 / 360 / DS
Entwickler	EA Big, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Trotz des geringen Umfangs ein Kauftipp für alle Fußballfreunde – schönere Tricks und Tore findet Ihr nirgendwo.



360 Der umzäunte Asphaltplatz am Flussufer zählt leider schon zu den schicksten Sportstätten im Spiel.

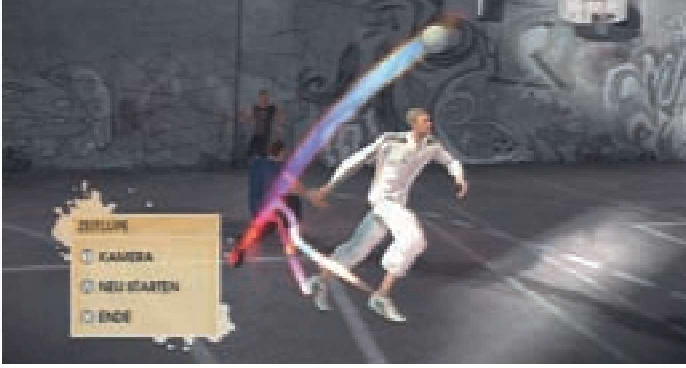
Was passiert bei einem Ligaspiel des FC Barcelona alle 131 Minuten? Fliegt ein Schweinekopf auf den Rasen, winken Fans mit weißen Tüchern oder haut Ronaldinho den Ball in die Maschen?

Ersteres ist nur einmal passiert: nach dem Wechsel von Luis Figo zum Erzrivalen Real Madrid. Das zweite könnt Ihr gelegentlich beobachten, wenn Barça richtig vorgeführt wird und die Zuschauer dementsprechend sauer sind. Richtig ist natürlich die dritte Alternative: Im Schnitt alle 131 Minuten schießt der brasilianische Dauergrinser und zweifache Weltfußballer ein Tor in der Primera Division.

So lange müsst Ihr in "FIFA Street 3" sicher nicht warten, bis der Superstar die gegnerische Abwehr austanzt und das Runde im Eckigen versenkt. Das nötige Handwerkszeug geben Euch die Entwickler in die Hand: Übersteiger, Finten, Lupfer, Fallrückzieher, Flugkopfbälle und vieles mehr. Die Steuerung ist schnell verinnerlicht – "PES"-Fans müssen sich nur an den Schuss via Kreis-/B-Taste gewöhnen. Um Tricks auszuführen, drückt Ihr den rechten Stick in verschiedene Richtungen, die Dreieck-/Y-Taste betätigt Ihr, um die Pille mit der Hacke mitzunehmen oder sie per Fuß oder Knie zu jonglieren.

Zauberer vom Zuckerhut

Wer mit Tempo gegen die Begrenzungswände läuft, bewundert einen spektakulären Wandlauf, der schon mal nahtlos in einen hohen Pass oder Volleyschuss übergeht. Trickst Ihr eifrig und möglichst in des Gegners Hälfte, füllt sich die oftmals spielentscheidende 'Gamebreaker'-Leiste. Aktiviert Ihr die Spezialfähigkeit, weicht die Farbe voller Ehrfurcht aus dem Bild und Eure Kicker sind treffsicherer als sonst – versierte Spieler erhalten die 'Gamebreaker'-Phase mit Tricks und Toren lange am Leben.



PS3 In der 'Gamebreaker'-Phase pinselt das Leder einen bunten Schweif in die ergrauten Arenen. Die Sofort-Wiederholung aktiviert Ihr via Select-/Back-Taste.

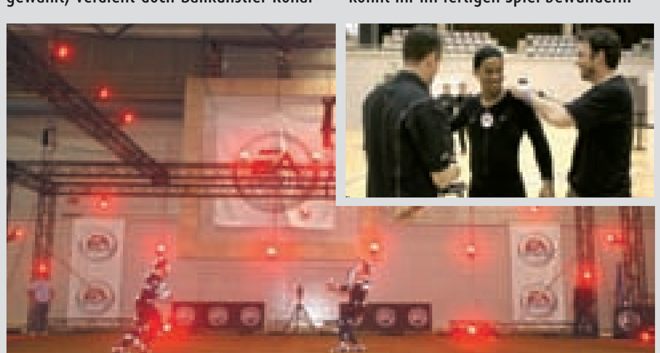
Leider stehen Euch für die rassigen 5-gegen-5-Partien nur Nationalteams und Fantasiemannschaften (die wiederum aus den enthaltenen Nationalkickern bestehen) zur Verfügung, eigene Spieler erstellen wie in "FIFA Street 2" dürft Ihr nicht. Passend dazu fehlt in Teil 3 der Karriere-Modus, außer schnellen (Versus-)Matches, Online-Partien und freiem Training locken nur die Challenges mit dezent abwechslungsreichen Siegvorgaben. *ms*

Matthias Schmid

Wenn mir eine Mogelpackung richtig Spaß macht, muss das Grundgerüst ziemlich gut sein. Mogelpackung deshalb, weil mir erstens argentinische Fußballer und zweitens ein vernünftiger Karriere-Modus vorenthalten werden. Hinzu kommt die nüchterne Umgebungsgrafik und der gewöhnungsbedürftige Comic-Look der Athleten. Dafür sind die überzogenen Animationen klasse und das Tricksystem erste Sahne. Nie laufen die Spiele gleich ab, nie schieße ich dieselben Buden. Mal wird die Pille im Nacken balanciert, mal der Gegner getunnelt, hier ein fetter Seitfallzieher, dort ein cooler Wallrun – auf Tastendruck auch mal im stylischen Schwarz-Weiß-Look. Da verzeihe ich die beschränkten Möglichkeiten in der Defensive gerne.

TRICKSEN WIE RONALDINHO & CO.

Um die Bewegungen der "FIFA 08"-Superstars einzufangen, stattete EA eine ganze Halle mit Motion-Capturing-Technik aus – mit dabei war auch das "FIFA Street 3"-Team. Bewusst wurde Barcelona als Ort gewählt, verdient doch Ballkünstler Ronaldinho seine Brötchen in der katalanischen Metropole. Natürlich schlüpfte er in den Sensor-Anzug und erfreute EA-Mitarbeiter wie Zuseher durch seine fröhliche Art und tollen Tricks – das (beachtliche) Ergebnis könnt Ihr im fertigen Spiel bewundern.



FIFA STREET 3

- » kurze Challenges statt Story-Modus
- » keine Clubteams dabei
- » 5-gegen-5-Kick (inklusive Torhüter) ohne Fouls, Auswechslungen & Abseits
- » Sofort-Wiederholung auf Tastendruck

SYSTEM-VERGLEICH

Echte HD-Hingucker müsst Ihr auf beiden Kisten mit der Lupe suchen, leider ist die PS3-Fassung einen Tick unschärfer. Auf alten Glotzen sieht der Kick noch müder aus.

PlayStation 3 – SPIELSPASS 78 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

Xbox 360 – SPIELSPASS 78 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

Lost: Via Domus

INFOS

System	PS3
Entwickler	Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Recht ansehnlicher Inseltrip für Fans der Serie. Die gute Story kämpft mit langweiligen, sich wiederholenden Spielelementen.



PS3 Prachtvolles Strand-Idyll? Nicht ganz, die Grafik neigt zu Tearing (sichtbar im unteren Drittel).

Großaufnahme eines Auges. Der Mann ohne Gedächtnis richtet sich mühsam auf. Er hetzt durch den Dschungel und begegnet einer jungen Frau. Sie heißt Kate und will alleine sein. Der Mann erinnert sich mühsam, kann die Bilder vor seinem geistigen Auge nur schwer fassen. Das Flugzeug. Sie wurde in Handschellen an Bord gebracht. Weiter zum Strand. Überall Wrackteile, panische Menschen. Ein Arzt namens Jack mit Kosmonautenfrisur schickt den Mann zum Flugzeugwrack, eine Sicherung ist zu reparieren. Abends am Strand taucht dann der Unbekannte im Anzug auf. "Wo ist die Kamera?" Er schlägt zu. Schwarzblende. Willkommen bei "Lost".



Bisher bei Lost

Der Mann ohne Gedächtnis seid Ihr. Als Fotograf mit Amnesie schlagt Ihr Euch durch die sieben Episoden von Ubisofts "Lost: Via Domus", dem Action-Adventure zum Serienerfolg von J. J. Abrams.

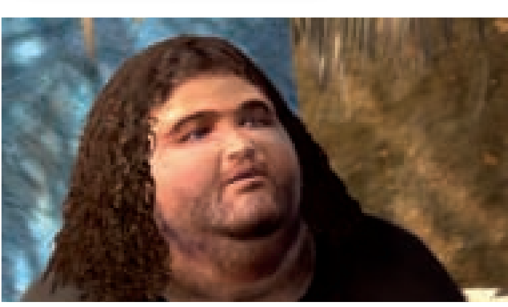
Eine "Via Domus"-Episode spielt an wechselnden Schauplätzen wie drei bis vier frei erkundbaren Szenarien am Strand, der Luke oder der Schwan-Forschungsstation. Hier könnt Ihr mit den 3D-Varianten der "Lost"-Darsteller quatschen oder Handel mit Fundstücken treiben. Locke oder Hurley sind dabei sehr gut getroffen, Jack und Sayid dagegen schlampig umgesetzt – so hat Sayids Modell graue Augen. Außerdem auf dem Spielplan: a) Ein Ausflug durch einen eindrucksvoll bewachsenen Dschungel-Abschnitt, in dem Ihr mal vor dem schwarzen Rauch flieht, schießwütigen Inselbewohnern ausweicht und Euch je nach Episode an Wrackteilen, Baumschnitzereien oder Koordinaten für Euren Kompass orientiert. b) Ein gruseliges Höhlenlabyrinth, in dem Ihr nur halbwegs sicher nach dem Ausgang suchen könnt, solange Eure Lichtquelle noch Saft hat – im Dunkeln holt Euch das 'Game Over'-Monster. c) Eine interaktive Erinnerungs-Sequenz, in der Euer namenloser Fotograf in einer schwarz-weißen Endlosschleife festhängt, bis Ihr den korrekten Bildausschnitt mit passender Tiefenschärfe abgelichtet habt. d) Schließlich ein simples "BioShock"-Knobelspielchen, bei dem Ihr mit drei unterschiedlichen Relais-Typen irgendwelche Stromkreise im Flugzeugwrack, dem Schmugglerflugzeug oder der Forschungsstation schließen müsst. Letzteres passt thematisch zwar eher in eine "Hausmeister Krause"-Versoftung, wird Euch von den Designern aber mit unschöner Regelmäßigkeit und steigender, nerviger Komplexität vor den Latz geknallt. *mw*



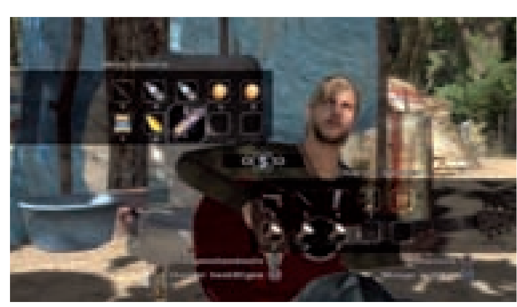
PS3 Der Wasserlauf in der Nähe der Luke macht Lust auf ausgedehnte Dschungel-Touren. Leider gibt es in Wirklichkeit nicht viel zu entdecken.

Max Wildgruber

Ob und wie Ihr mit einem mysteriösen Kompass Euren "Via Domus", Euren 'Weg nach Hause' findet, das ist die spannende Story dieses Spiels. Lässt man die sich wiederholenden Spielelemente weg, kommt man mit "Lost: Via Domus" auf etwa zwei bis drei inspirierte Spielstunden. Dass die Dauer mit wenig Esprit auf zehn Stunden gestreckt wurde, tut der Robinsonade gar nicht gut. Schade, denn grafisch hat "Via Domus" seine lichten Momente und die Inszenierung im Stil der Seriendramaturgie ist Ubisoft Montreal sogar ausgesprochen gut gelungen. Fans dürfen auf meine Wertung also gerne bis zu zehn Punkte draufschlagen, hauen sich mit Mr. Ekos Keule auf den Kopf, wenn es nervt, und machen sich auf den "Via Domus".



PS3 Wonneproppen und Redaktionsliebling Hurley, nachdem er sich ein halbes Hendl reingepfiffen hat.



PS3 Insel-Shopping: Drive-Shaft-Bassist Charley bietet Strandgut zum Tausch an.

LOST: VIA DOMUS

- » sieben spielbare Episoden im Aufbau der Serien-Dramaturgie
- » enthält Ereignisse, Figuren und Orte der ersten beiden Staffeln
- » Musik vom "Lost"-Komponisten, aber keine Originalstimmen

PlayStation 3	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 68 von 100

Nitrobike



Wii Sprünge fallen bei "Nitrobike" arcadig aus, etwas planen solltet Ihr sie trotzdem – wer auf einer Steigung landet, verliert viel Tempo.

INFOS

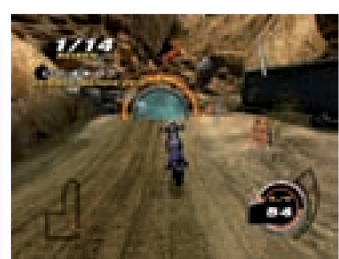
System	Wii
Entwickler	Leftfield, USA
Hersteller	Ubisoft
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-6

FAZIT

Uninspirierte Motocross-Flitzerei mit mäßiger Grafik und unspektakulären Kursen – keine Konkurrenz für "Excite Truck".

Es war einmal ein Entwicklerteam, das nannte sich Leftfield. Dessen bekanntestes Spiel war aber gar nicht so abseitig, sondern hörte auf den Namen "Excitebike" und galt als eine der besten N64-Rasereien. Mit dem Wii-"Excitetruck" hatten die wackeren Leftfield-Mannen nichts zu tun, stattdessen blieben sie ihren zwei Rädern treu.

Das Ergebnis nennt sich "Nitrobike" und erinnert deutlich an den beliebten Vorgänger: Nachdem es hier wie dort um Motocrossrennen geht, sollte das nicht weiter überraschen – aber auch die Grafik wirkt stellenweise, als ob sie das N64 ebenfalls hingekriegt hätte. Einfache Fahrzeugmodelle und zur Matschig-



Wii Noch die originellste Rennart: Flitzt durch Flammentore für Zeitboni.

keit neigende Umgebungstexturen sind jedenfalls kein Ruhmesblatt. Das kann der Wii besser, wie zum Beispiel "Excite Truck" zeigt. Auch das Kursdesign leidet unter akuter Ideenarmut, wie überhaupt sämtliche Spielmodi Einfälle vermissen lassen, die "Nitrobike" über Mittelmaß kommen ließen.

So flitzt Ihr eben mit der leidlich genauen Remote-Steuerung über die Pisten, fahrt mal gegen die Zeit, mal gegen Konkurrenten und zündet den Nitroboost, der ewig braucht, bis die Maschine zu heiß wird. Ein Lob gibt's für die Tatsache, dass Onlinerennen möglich sind (sofern Ihr genug Mitspieler findet), ansonsten bietet "Nitrobike" nichts, das Zwei- und Vierradkonkurrenten nicht bereits besser gemacht hätten. *us*

Ulrich Steppberger

Mit Wii-Rennspielen hat Ubisoft wenig Glück. Nach dem drögen Duo zum Konsolenstart ist auch "Nitrobike" nur eine bessere Fehlzündung. Dabei macht die Flitzerei nicht mal wirklich etwas falsch, doch das gesamte Paket wirkt wie eine unmotiviert hingenudelte Pflichtübung: Grafik, Steuerung und Strecken sind Mittelmaß, echte Stärken finden sich (bis auf den Online-Modus) nicht.

NITROBIKE

- über 20 Kurse
- Karriere-Modus mit mehr als 60 Veranstaltungen
- Nitroschub ähnlich wie "MotorStorm"
- 4 Spieler im Splitscreen
- bis zu 6 Teilnehmer in Onlinerennen, allerdings nicht weltweit

Wii – SPIELSPASS **59** von 100

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	5 von 10

Turok

Saurier meucheln und Söldner mit Pfeilen spicken – das sind die wesentlichen Spielelemente von Turoks Wiedergeburt. Auch auf der Sony-Maschine macht die rabiate Dschungelhatz technisch wie spielerisch eine gute Figur. Ihr fechtet packende Nahkampfduelle mit prähistorischen Echsen aus, liefert Euch taktische Schießereien mit schwer bewaffneten Söldnern und berauscht Euch an der dichten Soundkulisse – jedes Knacken im Gebüsch lässt Euch aufschrecken, jeder wild fauchende



Dino kann das Letzte sein, was Ihr zu Gesicht bekommt. Die Synchro ist gewöhnungsbedürftig, Abhilfe schafft Ihr, indem Ihr Eure PS3 auf Englisch stellt. Blutende Menschen werdet Ihr damit nicht bekommen – die gibt's in keiner Version. *ms*

INFOS

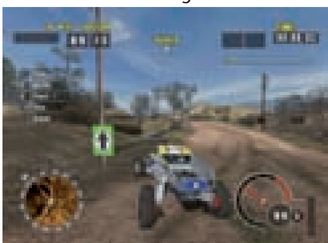
System	PS3 / 360
Entwickler	Propaganda, Kanada
Hersteller	Touchstone
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

PlayStation 3 – SPIELSPASS **80** von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	9 von 10

ATV Offroad Fury 4

In den USA kam die Querfeldein-Raserei bereits 2006 auf den Markt – da muss die Frage erlaubt sein, wieso Sony solange mit der Europa-Veröffentlichung gewartet hat und warum das Spiel jetzt doch kommt? Wie dem auch sei: Die dynamischen Rennen gefallen – Fahrphysik wie auch Kursdesign überzeugen, nur die Optik wirkt, wen wundert's, inzwischen etwas altbacken. Der umfangreiche Vehikel-



park und intelligente Rennvarianten sorgen für ordentlich Abwechslung. Wer einen der Vorgänger oder den THQ-Rivalen "MX vs. ATV" sein Eigen nennt, erhält nichts wirklich Neues, aber das Paket stimmt. *us*

INFOS

System	PS2
Entwickler	Climax, England
Hersteller	Sony
Genre	Rennspiel
Termin	26. März
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-12

PlayStation 2 – SPIELSPASS **75** von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	6 von 10

Dynasty Warriors 6

Für das sechste "Dynasty Warriors" haben sich die Entwickler die Zeit genommen, die Grafik wenigstens halbwegs auf Next-Gen-Niveau zu hieven. Soll heißen: Der übliche Hintergrundnebel ist deutlich weiter entfernt, mehr Kämpfer laufen über die Schlachtfelder und die Texturen sehen schärfer aus. Vom Hocker reißt das außer Hardcore-Fans aber niemanden – ebenso wie das weitgehend unveränderte Spielprinzip: Ihr rennt zu den Missionszielen und haut dort alle Gegner um. Das Gemetzel funktioniert, richtig spannend ist es aber zum wiederholten Male nicht. *us*

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Omega Force, Japan
Hersteller	Koei
Genre	Action
Termin	7. März
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

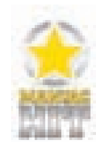
PlayStation 3 – SPIELSPASS **68** von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

Xbox 360 – SPIELSPASS **68** von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

Bully: Die Ehrenrunde



INFOS

System	360 / Wii
Entwickler	Rockstar Toronto, Kanada
Hersteller	Take 2
Genre	Action-Adventure
Termin	7. März
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Kompetente Portierung des humorigen Schul-Abenteuers, das immer noch viel Spaß macht, leider aber die Macken beibehält.



360 Kaum angekommen, schon wird gerauft: Prügeleien geht Ihr später besser aus dem Weg.

Jimmy Hopkins hat es nicht leicht: Seine Mutter schiebt ihn ins strengste Internat des Landes ab und niemand soll es mitkriegen. Schon lange bevor "Bully" Ende 2006 das Licht der Videospielwelt erblickte, gab es zahlreiche Proteste gegen die Veröffentlichung – vor allem der berüchtigte Spielehasser Jack Thompson rührte die Verbotstrommel. Ganz unschuldig daran war Rockstar Games freilich nicht, ließen doch die ersten Informationen und Bildschirmfotos Böses ahnen: Sollte hier etwa ein krudes Schulhof-"GTA" entstehen? Auch der Name kam im englischsprachigen Raum schlecht an, wo der Begriff 'Bully' auch für gewalttätige Jugendliche steht – es folgte die Umbenennung in "Canis Canem Edit" für Europa. Das fertige Spiel entpuppte sich derweil als überraschend harmloses Action-Adventure, das eher auf Humor statt Haue setzte.

Ulrich Steppberger

"Bully" war für mich in seiner PS2-Inkarnation eine rundum gelungene Überraschung – statt Schulgewalt durfte ich quirlige Abenteuer erleben. Deswegen freue ich mich, dass der Titel eine weitere Chance bekommt. Allerdings hätte ich mir mehr Aufwand bei der Umsetzung gewünscht: Während die Grafik auf dem Wii in etwa meinen Erwartungen entspricht, irritieren mich auf der Xbox 360 die ständigen Bildratenwackler – das wäre mit Sicherheit besser gegangen. Die neuen Unterrichtsfächer und Missionen sind ein netter Bonus, doch altbekannte Ärgernisse wie die teils hektische Steuerung (fällt vor allem bei Prügeleien auf dem Wii auf) blieben erhalten. Ein Neukauf lohnt sich deshalb weniger, doch wer Jimmy auf der PS2 noch nicht kennengelernt hat, sollte zugreifen: "Bully" ist auch im Schuljahr 2007/08 ein richtig spaßiges Abenteuer.

Der zweite Anlauf

Für alle, die den Titel auf der PS2 verpasst haben, ist nun die Neuauflage gedacht. Die darf sich auch bei uns mit dem ursprünglichen Namen (samt Zusatz) schmücken und bleibt der Originalvorlage treu: Wieder führt Ihr Jimmy durch Internat oder Kleinstadt und erlebt allerlei Abenteuer in fünf Kapiteln, die durch eine Handvoll neuer Aufträge ergänzt wurden. Die meisten der vielen Nebenbeschäftigungen blieben gleich, nur der Lehrplan wurde aufgestockt: Mit Erdkunde, Musik, Biologie und Mathematik kamen vier weitere Fächer dazu. Im Gegensatz zu den anderen schalten diese Kurse keine spielrelevanten Fähigkeiten frei, ein unterhaltsamer Zusatz sind sie dennoch. Vor allem die Wii-Fassung profitiert – die Steuerung ist offensichtlich auf den Remote-Einsatz ausgelegt. Dafür tut Ihr Euch bei einigen Tätigkeiten wie z.B. Kloppereien schwerer als mit der traditionellen Pad-Kontrolle der Xbox 360. Grafisch stoßt Ihr je nach Hardware-Power auf mehr oder weniger sichtbare Aufhübschungen, die Euch nicht vom Hocker hauen. "Bully" ist trotzdem ein frisches Spielerlebnis, das eine größere Kundschaft verdient hat. *us*



Wii Schon im zweiten Kapitel dürft Ihr Ausflüge in die Stadt machen und zahlreiche zusätzliche Aktivitäten ausprobieren.

BULLY: DIE EHRENRUNDE

- » originelle Umsetzung des "GTA"-Konzepts in eine Schulumgebung
- » 10 Unterrichtsfächer, darunter 4 neue
- » 8 zusätzliche Storymissionen
- » Zweispieler-Minispiele dabei
- » zahllose Nebenbeschäftigungen möglich

SYSTEM-VERGLEICH

Grafisch macht Bully auf der Xbox 360 mit wesentlich detailreicheren Texturen den besseren Eindruck, allerdings fallen Bildratenschwankungen unangenehm auf. Auf dem Wii wird besseres PS2-Niveau geboten.

Xbox 360	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS



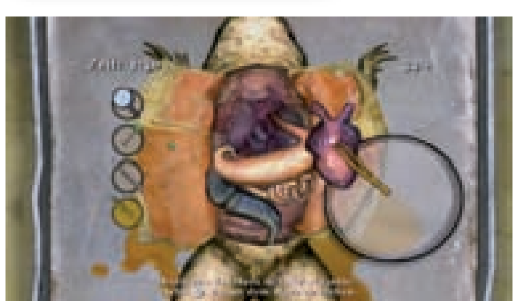
85 von 100

Wii	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	7 von 10

SPIELSPASS



85 von 100



Wii Starker Magen gefragt: Im Bio-Unterricht seziert Ihr per Pad oder Remote allerlei Kleingetier wie diese Kröte.



Wii Bei Erdkunde sollt Ihr Länder erkennen: In Europa ist das einfach, bei anderen Kontinenten wird es knifflig.

MX vs. ATV Untamed



360 Kommt ein Zweirad geflogen... Weite Sprünge sind bei Offroad-Rennen an der Tagesordnung, allerdings müsst Ihr auch für saubere Landungen sorgen.

INFOS

System	PS2/PS3/360/Wii/PSP/DS
Entwickler	Rainbow Studios, USA
Hersteller	THQ
Genre	Rennspiel
Termin	März
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4 (Wii/PSP/DS) / 1-6 (PS2) 1-8 (PS3) / 1-12 (360)

FAZIT

Überraschungsarmer, aber je nach Plattform ordentlich bis guter Offroad-Auflauf mit jeder Menge Rennen und Wettbewerbsarten.



PSP Wo bin ich? Auf der PSP gibt's ungewöhnliche 'Sandbox'-Elemente.

Sechs Systeme, vier Fassungen: "MX vs. ATV Untamed" trägt zwar überall den gleichen Namen, unterscheidet sich aber teilweise deutlich. Nur das Grundkonzept ist gleich, Ihr fahrt wie gehabt mit allen möglichen Zwei- und Vierrädern in verschiedenen Offroad-Wettbewerben. Das größte Angebot bekommen Next-Gen-Raser dank der umfangreicheren Karriere, die PS3-Fassung lässt allerdings das 'Ganz schwache Portierung'-Schreckgespenst wieder aufleben und verblüfft mit deutlich schlechterer Grafik als der Xbox-360-Bruder. Auf PS2 und Wii flitzt Ihr zwar durch weniger Rennen, aber Spaß macht's auch da.

Die PSP-Version versucht mit mäßigem Erfolg, freie Landschaften einzubinden, und auf dem DS ist schlicht und einfach der Umfang arg gering. *us*

Ulrich Steppberger

Am meisten erstaunt mich bei "MX vs. ATV Untamed", wie unterschiedlich die Fassungen gerieten: Das Fahrgefühl ist bei allen 'großen' Versionen gut, aber wieso gibt's verschiedene Karriere-Modi? Und dass die PS3-Fassung so abfällt, ist peinlich. Wer Offroad-Rasereien mit viel Auswahl schätzt, wird gut bedient – nur die Handheldrennen fallen etwas dünn aus.

MX VS. ATV UNTAMED

- » alle wichtigen Offroad-Vehikel von ATV über Motorrad bis zu Trucks dabei (nicht auf DS)
- » Rundkursrennen, Freestyle-Läufe und Etappenfahrten in offenem Gelände
- » Steuerung simulationslastig

SYSTEM-VERGLEICH

Auf Next-Gen-Ebene kommt die Xbox-360-Fassung eindeutig vor der PS3 ins Ziel. Auf dem Wii rast sich's wiederum hübscher als auf der PS2, wo es noch okay aussieht. PSP und DS machen optisch einen guten Eindruck.

System	Singleplayer	Multiplayer	Grafik	Sound	SPIELSPASS
PlayStation 2	7 von 10	7 von 10	4 von 6	6 von 10	74 von 100
PlayStation 3	7 von 10	7 von 10	5 von 10	6 von 10	70 von 100
Xbox 360	7 von 10	7 von 10	6 von 10	6 von 10	75 von 100
Wii	7 von 10	7 von 10	4 von 7	6 von 10	74 von 100
PSP	6 von 10	6 von 10	7 von 10	6 von 10	65 von 100
DS	6 von 10	6 von 10	5 von 7	6 von 10	62 von 100

Sonic Riders Zero Gravity



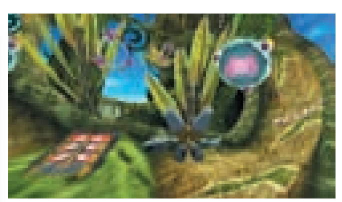
Wii Schöne Aussichten: Vor allem die Wii-Version gefällt mit hübscher Umgebungsgrafik und knalligen Farben.

INFOS

System	PS2 / Wii
Entwickler	Sonic Team, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Hübsche, stets flüssige Maskottchen-Raserei, die durch das allgegenwärtige Chaos und die vermurkste Spielbalance auf der Stelle tritt.



Wii Turbopower: Fliegefuchs Tails hebt ab und saust durch die Lüfte.

Trotz verhaltener Kritiken für das erste "Sonic Riders" spendiert Euch Sonic Team einen Nachfolger zur turbulenten Luftbrett-Raserei. Euch erwarten fantasievoll designte Strecken, die durch beliebte Sonic-Szenarien (u.a. grüne Hügel, Roboterstadt, Lavahöhle) führen. Mehr als beim Erstling tritt das eigentliche Fahren in den Hintergrund: Ihr springt über Schanzen, grindet auf Rails oder düst an der Wand entlang – Katapulte, Hindernisse, zerstörbare Streckenelemente und Loopings machen das Chaos perfekt. Zurückgeschraubt wurde die Bedeutung der Luftströme, die Eure Bretter verursachen: Konntet Ihr im Vorgänger auf diesen Luftverwirbelungen mächtig Boden gut machen, bringt Euch das jetzt kaum nach vorn. Dafür kommen die 'Gears' ins Spiel – gute Fahrer stufen sich während der Rennen hoch und nutzen die neuen Fähigkeiten.

Abseits des von einer belanglosen Geschichte begleiteten Story-Modus kauft Ihr im Shop eine Vielzahl an neuen 'Gears' – das und der gesalzene Schwierigkeitsgrad binden Euch lange ans Spiel. Die Mehrspieler-Varianten reichen von normalen Rasereien und netten Staffelrennen bis hin zu überflüssigen Arenakämpfen und blöden 'Bring-den-Ball-ins-Tor'-Einlagen. Löblich hingegen ist die hohe Zahl an Strecken und Fahrern. *ms*

Matthias Schmid

Ich kann mich Segas offizieller Webseite nur bedingt anschließen: "Das beliebte 'Sonic Riders' kehrt zurück, und zwar mit einem neuen, völlig chaotischen Rennen", heißt es dort. Besser wäre: "Den Nachfolger, den niemand wollte, gibt's trotzdem – mit noch unübersichtlicheren Rennen." Zwar sind die neuen Fähigkeiten der Flitzer teils cool, sie machen den Einstieg aber schwerer und die Rennen konfuser – der erneut zu hohe Schwierigkeitsgrad tut ein Übriges. Zum Glück kann ich die hübschere Wii-Version auch per Cube-Pad zocken – das fühlt sich besser an als die Kipp-Kontrolle.

SONIC RIDERS ZERO GRAVITY

- » 18 Fahrer toben sich auf 16 Strecken aus
- » 40 freischaltbare Upgrades für die Flitzer
- » 4 Mehrspieler-Modi
- » viele Abzweigungen auf den Kursen

SYSTEM-VERGLEICH

Weil Ihr die Wii-Version auch mit dem alten GameCube-Controller zocken könnt, nehmen sich die Fassungen spielerisch nichts. Dank schärferer Texturen sieht der Titel auf dem Wii ein ganzes Eck besser aus.

System	Singleplayer	Multiplayer	Grafik	Sound	SPIELSPASS
PlayStation 2	6 von 10	6 von 10	4 von 6	6 von 10	62 von 100
Wii	6 von 10	6 von 10	5 von 7	6 von 10	62 von 100

No More Heroes



Wii Wie schon in der japanischen Fassung, gibt's bei uns kein Blut: Besiegte Gegner verwandeln sich spektakulär in einen Asche- und Geldregen.

INFOS

System	Wii
Entwickler	Grasshopper, Japan
Hersteller	Eidos
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Grafisch durchwachsenes, mit abgedrehten Charakteren garniertes Action-Metzel-Feuerwerk in einer frei erkundbaren Stadt.

Wii Die Untertitel der prolligen Dialoge sind deutsch, die Synchro englisch.

Im Westen nichts Neues: Inhaltsgleich zur japanischen Fassung (Test in MAN!AC 02/08) erscheint Suda 51s neuester Streich nun in lokalisierter Form in Europa. Die geniale englische Synchronisation von "No More Heroes" blieb unangetastet – nur die Texte wurden übersetzt. Auch bei uns zerfallen die Gegner nach ihrem Ableben zu Asche – Blut wird nur in der amerikanischen NTSC-Fassung vergossen.

Am Weg an die Spitze der Assassinen-Liste hat sich sonst nichts geändert: Ihr düst weiterhin als Travis Touchdown auf Eurem monströsen Chopper durch 'Santa Destroy' und spielt als Jobs getarnte Mini-Spiele, um Geld für die 'Ranking-Battles' mit den Top-Killern zu beschaffen. Zwischen denen und Euch steht in den zehn Levels jeweils nur ein Gegnertyp, dem Ihr mit A-Button-Smashing Herr werdet. Je nachdem, ob Ihr die Wiimote hoch oder niedrig haltet, führt Travis die Angriffe dementsprechend aus. Kommt Ihr den Aufforderungen, die Remote zu bewegen nach, beendet Ihr die Gefechte mit coolen Finishing-Moves oder führt brachiale Wrestling-Manöver aus. Eine Slotmachine entscheidet per Zufall, ob und welche Super-Attacke Ihr einsetzen könnt. Von Farbfiltern stilsicher in Szene gesetzt, verteilt Ihr so eine Extraportion Schläge.

Der audiovisuelle Stil ist auffallend anders – vor allem der Soundtrack ist grandios. Die Optik hält nicht ganz mit: Der abgefahrene Look wurde teilweise nicht konsequent umgesetzt – einige Texturen sind nicht stylisch, sondern unzeitgemäß und grob aufgelöst. "No More Heroes" ist ein extravaganter Titel, der vor allem in den Kämpfen Stil über Substanz stellt. Trotzdem: Die coole Präsentation der effektgeladenen Fights und die trashigen Dialoge entschädigen für manches Manko! *jk*

Jan Königsfeld

Mich hat "No More Heroes" gut unterhalten – nicht zuletzt aufgrund der verrückten Präsentation. Die Levels mit nur einem (!) Gegnertyp sind mir aber zu linear, das Kampfsystem zu einfach. Auch ist der Grafikstil nicht so kunstvoll wie bei "Killer 7". Ist Euch ein Action-betontes Spielsystem aber wichtiger ist als High-End Grafik, gebt "No More Heroes" eine Chance.

NO MORE HEROES

- » benutzt die Wii-Remote als Lichtschwert und metzelt Euch durch Gegnerhorden
- » viele Mini-Spiele zum Geldverdienen
- » abgedrehtes Endgegner Design inklusive trashiger Dialoge
- » fantastischer Soundtrack
- » lineare Levels

Wii SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	8 von 10



Lost Planet Extreme Condition

"Lost Planet" für die PlayStation 3 ist keine identische Kopie der 360-Version: Das ist einerseits gut, weil PS3-Zocker die kostenplichtigen Download-Maps gleich mitgeliefert bekommen und zusätzlich mit den Bonus-Charakteren Frank West, Mega Man und Luka ins Feld ziehen – letztere bringt sogar eigene Mini-Missionen mit. Ebenfalls löblich ist der schmale Kaufpreis von 40 Euro. Weniger erfreut sind wir über die technischen Defizite: Die Schneeschlacht braucht 15 Minuten für die Installation, sieht deutlich unschärfer aus als auf der Xbox 360 und gerät regelmäßig ins Stocken. Wer das Original nicht hat, greift zu – freut Euch auf eine gute Steuerung, epische Schlachten und Bossfights mit coolen Monstern bzw. Robotern. *ms*



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-16

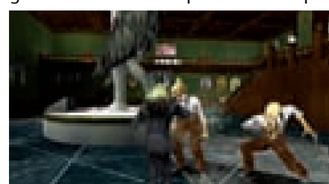
PlayStation 3 SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

83 von 100

Dead Head Fred

Der Mafioso Mr. Pitt tötet den Privatdetektiv Fred und klaut dessen Kopf. Gehirn und Augen landen in einem Einmachglas, das Zombie-Fred nach seiner Wiederbelebung auf den Schultern trägt. Auf der Suche nach dem verlorenen Kopf findet Ihr im Spielverlauf acht weitere Visagen mit individuellen Fähigkeiten, die Ihr bei Rätseln und Gegnern einsetzt. Denen begegnet Fred mit roher Gewalt und makabrem Witz – hinzu kommen Kopfupgrades und Nebenquests. Das Spiel sieht für PSP-Verhältnisse verdammt gut aus, die Sprachausgabe tönt ausschließlich in Englisch – das ist auch besser so. Leider trüben die fummelige Kamera, chaotische Levels und teils zu schwere Kämpfe das schwarzhumorige Vergnügen. *mh*



INFOS

System	PSP
Entwickler	Vicious Cycle, USA
Hersteller	D3 Publisher
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

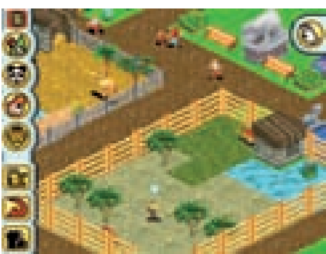
PSP SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	9 von 10
Sound	9 von 10

80 von 100

Zoo Tycoon 2

Wer bei uns wilde Tiere bewundern will, geht in den Zoo oder Ihr baut sich gleich einen eigenen Tiergarten – DS sei Dank. Für die artgerechte Haltung müssen neben großen Gehegen auch Tierpfleger, Kratzbäume sowie Schlaf- und Wasserstellen her. Um die Viecher vollends glücklich zu machen, schaltet in den neuen 3D-Modus: Per Minispiel füttert, streichelt und schrubbt Ihr Känguru, Kamel, Flamingo & Co. – genau das Richtige für Tierliebhaber. Schließlich baut Ihr den Park mit Imbissbuden oder Eisdielen aus, um die Besucher zu beglücken und nebenbei kräftig Profit einzuheimsen. *ts*



INFOS

System	DS
Entwickler	Altron, Japan
Hersteller	THQ
Genre	Strategie
Termin	21. März
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

DS SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	2 von 10



Bleach: Shattered Blade

INFOS

System	Wii
Entwickler	Polygon Magic, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Beat'em-Up
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Ermüdendes und oberflächliches Fuchtel-Beat'em-Up, das während der Kämpfe mit nicht abbrechbaren Bankai-Cutscenes nervt.



Wii Die Präsentation der Fights macht schon Laune: Ständig leuchtet oder explodiert irgendwas – schade nur, dass das Spiel selbst da nicht mithalten kann.

"Himmelhoch jauchzend, zu Tode betrübt" – dieses Zitat aus Goethes "Leiden des jungen Werther" beschreibt treffend den Zustand, in dem ich während der Tests der beiden "Bleach"-Titel war.

Während der DS-Ableger (siehe unten) ein prächtiges Beat'em-Up Feuerwerk geworden ist, konnte ich "Shattered Blade" kaum ertragen. Schuld daran ist hauptsächlich die vermurkste Steuerung. An dieser Stelle zitiere ich gerne das Tutorial: "Bewege die Wii-Fernbedienung in diverse Richtungen zum Schlagen." Wie soll denn ein Prügelspiel so planlos funktionieren? Blind drauflos wedeln?

Je nach Bewegung führt Eure Figur horizontale oder vertikale Schläge aus. Schlägt gleichzeitig der Gegner, entscheidet ein Schere-Stein-Papier-System, welcher Schwertstreich gewinnt. Drückt Ihr zusätzlich die A- oder B-Taste, könnt Ihr Special Moves ausführen. Springen und ducken sind tabu. Wenigstens dürft Ihr blocken.

Schüttelt Ihr auch das Nunchuk kräftig genug, dürft Ihr den so genannten 'Bankai'-Modus starten. In dem könnt Ihr mächtig aufgepowert zuschlagen. Die Präsentation ist insgesamt ganz nett, vor allem die Darstellung der Figuren gefällt. *jk*

Jan Königsfeld

Mein Gott, ist mir langweilig! Erst lasse ich lange Ladezeiten über mich ergehen, um nach einem mäßig mitreißenden Dialog einfach nur mit Remote und Nunchuk rumzufuchteln. Aber ich gehöre auch nicht zur Zielgruppe von "Shattered Blade". Das sind eher jüngere Videospiel-Neueinsteiger mit "Bleach"-Affinität. Dank der hübschen Präsentation und des simplen Kampfsystems finden die Gefallen an dem Bildschirm-Spektakel. Alle, die gerne mehr Kontrolle über die Kämpfer haben wollen, greifen zum tiefgründigeren DS-"Bleach".

BLEACH: SHATTERED BLADE

- Story-Modus, in dem u.a. die Geschichte von Ichigo Kurosaki nachgespielt wird
- Bewegungssteuerung, bei der die Wii-Fernbedienung zum Schwert wird...
- ...was aber kaum echtes Schwertkampf-Feeling aufkommen lässt
- 32 spielbare Charaktere

Wii — SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10



56 von 100

Bleach: The Blade of Fate

INFOS

System	DS
Entwickler	Treasure, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Beat'em-Up
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Masse mit Klasse: Viele Charaktere, Moves und Modi garantieren zusammen mit dem ausgefeilten Kampfsystem mobilen Langzeitspaß.



DS Die flotten Kämpfe erfordern effektvollen Special-Move-Einsatz.



DS Auch zu viert geht's rund – unten seht Ihr die 'Spirit Cards'.

Als mir der Test zu "Bleach" zugeteilt wurde, war ich skeptisch: Ich kannte weder die Serie, noch war ich der Meinung, dass man auf dem DS ein anständiges Prügelspiel auf die Beine stellen kann. Und dann noch ein Lizenz-Titel? Aber ich wurde eines Besseren belehrt: "Bleach: The Blade of Fate" ist ein tolles Prügelspiel geworden! Angefangen bei der großen Auswahl an Charakteren über die Vielzahl an Spiel-Modi inklusive gut gemachtem Tutorial und Online-Kämpfen bis hin zum ausgereiften Kampfsystem wird alles geboten, was man sich von einem anständigen Beat'em-Up wünschen kann.

Die Fighter werden mit dem Digi-Kreuz und den Buttons gesteuert. Schläge in drei Härtegraden können zu kleinen Combos zusammengebaut werden – richtig interessant wird es aber erst, wenn Ihr den 'Flash-Step' (liegt auf B) zum Abbrechen von Chains und die Super-Cancels anwenden könnt. Dann ist es ein Leichtes, Euer Gegenüber dank der reichhaltigen Luft-Manöver wie dem Doppelsprung lange Zeit mit Schlägen einzudecken, ohne dass dieses den Boden berührt. Streiken Eure Finger bei der Special-Move-Eingabe, könnt Ihr diese auch über den Touchscreen abrufen. Auf dem findet Ihr eine weitere Besonderheit: die 'Spirit Cards'. Werden diese aktiviert, spenden sie Euch entweder zusätzliche Angriffs-Power oder hindern den Gegner am Doppelsprung.

"The Blade of Fate" bietet anspruchsvolle Duelle für unterwegs. "Bleach"-Fans freuen sich außerdem über eine angemessene Repräsentation der Serie – vor allem im Story-Modus, in dem die Geschichte des Mangas aufgegriffen wird. *jk*

Jan Königsfeld

Das hätte ich nicht gedacht: ein Klopper auf dem DS, der auch noch Spaß macht! Am meisten hat mich dabei nicht mal die effektgeladene Präsentation begeistert. Eher entzückte mich das Kampfsystem: Es bietet für einen Handheld-Prügler unzählige Möglichkeiten, den Gegner zu bearbeiten. Die Matches mit vier Spielern sind hin und wieder etwas unübersichtlich – obwohl sie auf zwei Ebenen ausgetragen werden. Habt Ihr im Story-Modus alle Charaktere freigeschaltet und trainiert, wartet online der nächste Gegner auf Euch. Hoffentlich benutzt der die Buttons für die Specials, denn sonst geht Ihr in der Touchscreen-Super-Move-Inflation unter.

BLEACH: THE BLADE OF FATE

- tiefgehendes Kampfsystem inklusive Chains und Cancels
- viele freispielbare Charaktere
- Mehspieler-Modus für bis zu vier Spieler mit einem Modul oder online

DS — SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	8 von 10

84 von 100

Conflict: Denied Ops

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Pivotal Games, England
Hersteller	Eidos
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT
Ego-Shooter von der Stange mit minimalem taktischen Einschlag: Technisch wie spielerisch wirkt die Ballerei unfertig.



360 Arbeitsteilung: Einer der beiden Soldaten ist dank MG besser für Nahkämpfe geeignet als sein Kollege...



PS3 ...der mit einem Sniper-Gewehr eher aus der Ferne operiert.

Die "Conflict"-Serie war in ihren PS2-Anfangstagen Anlaufstelle für anspruchsvolle Action-Liebhaber mit Faible für taktische Einsätze. Kämpfe gingen in der Third-Person-Perspektive über eine mittelmäßige Grafikbühne. Aber das war bei den packenden Gefechten egal, die verliefen alles andere als nur durchschnittlich.

Im ersten "Conflict"-Teil für die HD-Konsolengeneration ist die Optik erneut enttäuschend: Die kargen 3D-Landschaften würden auch auf einer PS2 keinen Schönheitspreis gewinnen. Was soll's? Wenn der Rest passt... Sorry, Soldaten! Von der PS3- und Xbox-360-Terrorfront gibt's nur Mittelmäßiges zu berichten: Die Missionen wirken wie mit einem 08/15-Levelbaukasten zusammengeschustert, die Gegner-KI ist enttäuschend und die (nicht umschaltbare) deutsche Synchronisation so unfreiwillig komisch wie bei einer US-Shopping-Show. Den letzten Funken Eigenständigkeit nimmt der Serie die neu eingeführte Ego-Perspektive: "Conflict: Denied Ops" muss sich mit der verdammt guten Genre-Konkurrenz messen – und zieht den Kürzeren. *os*

Oliver Schultes
Was hat die Entwickler nur dabei geritten, die taktisch angehauchte Action zugunsten einer First-Person-Ballerei aufzugeben? Ego-Shooter haben in den letzten Monaten in puncto Inszenierung ("Call of Duty 4"), Atmosphäre ("BioShock") und Spielverlauf ("Half-Life 2: Episode Two") enorme Fortschritte gemacht. Gegen solche Spielspaß-Granaten wirkt "Denied Ops" mit seinen Macken wie ein Kinder-Knallteufel.

CONFLICT: DENIED OPS
- » erstmals in der Serie wird aus der Ego-Perspektive gekämpft
- » Ihr dürft jederzeit zwischen den beiden Soldaten wechseln
- » Kampagne auch kooperativ spielbar

SYSTEM-VERGLEICH
Auf der Xbox 360 sieht's einen Tick besser aus, außerdem sind Ruckeleinlagen und Tearing seltener als auf PS3. Dafür lädt letztere Version schneller.

PlayStation 3	
Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

SPIELSPASS 55 von 100

Xbox 360	
Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

SPIELSPASS



Test-Details

PlayStation 2											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
ATV Offroad Fury 4	75	1-2	2-12	Englisch	einstellbar	Surround	X	–	–	einstellbar	62 Euro
MX vs. ATV Untamed	74	1-2	2-6	Englisch	Englisch	Stereo	X	–	–	einstellbar	40 Euro
Odin Sphere	83	1	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	–	X	–	einstellbar	35 Euro
Shin Megami Tensei: Persona 3	81	1	–	Englisch	Englisch	Stereo	–	–	–	mittel	40 Euro
Sonic Riders Zero Gravity	62	1-4	–	Englisch	einstellbar	Stereo	X	–	–	hoch	40 Euro

PlayStation 3											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Conflict: Denied Ops	55	1-2	2-16	Deutsch	Deutsch	X	–	–	–	einstellbar	65 Euro
Dynasty Warriors 6	68	1-2	–	Englisch	einstellbar	–	–	–	–	mittel	60 Euro
FIFA Street 3	78	1-7	2-8	Deutsch	Deutsch	X	–	–	–	einstellbar	55 Euro
Lost: Via Domus	68	1	–	Deutsch	Deutsch	X	–	X	–	mittel	47 Euro
Lost Planet: Extreme Conditions	83	1-16	2-16	Englisch	einstellbar	–	–	X	–	mittel	40 Euro
MX vs. ATV Untamed	70	1-2	2-8	Englisch	Englisch	–	–	–	–	einstellbar	65 Euro
Turok	80	1-16	2-16	einstellbar	einstellbar	X	–	–	–	hoch	60 Euro

Xbox 360										
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Bully: Die Ehrenrunde	85	1-2	–	Englisch	einstellbar	–	–	–	mittel	60 Euro
Condemned 2: Bloodshot	80-85	1	2-8	Englisch	Englisch	X	–	–	einstellbar	60 Euro
Conflict: Denied Ops	57	1-2	2-16	Deutsch	Deutsch	X	–	–	einstellbar	55 Euro
Dynasty Warriors 6	68	1-2	–	Englisch	einstellbar	–	–	–	mittel	60 Euro
FIFA Street 3	78	1-4	2-8	Deutsch	Deutsch	X	X	–	einstellbar	50 Euro
Lost Odyssey	84	1	–	einstellbar	einstellbar	–	–	–	mittel	60 Euro
MX vs. ATV Untamed	75	1-2	2-12	Englisch	Englisch	–	–	–	einstellbar	65 Euro

Wii												
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Bleach: Shattered Blade	56	1-2		Englisch	Deutsch	Stereo	–	X	X	–	leicht	60 Euro
Bully: Die Ehrenrunde	85	1-2	–	Englisch	einstellbar	Surround	X	X	X	–	mittel	40 Euro
MX vs. ATV Untamed	74	1-4	–	Englisch	Englisch	Stereo	X	X	X	Classic-Pad	mittel	60 Euro
Nitrobike	59	1-4	2-6	Englisch	einstellbar	Stereo	–	X	X	–	mittel	30 Euro
No More Heroes	76	1		Englisch	Deutsch	Suuround	X	X	X	–	leicht	60 EUro
Sonic Riders Zero Gravity	62	1-4	–	Englisch	einstellbar	Stereo	X	X	X	Cube-Pad	hoch	50 Euro

PSP								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Dead Head Fred	80	1	–	–	Englisch	einstellbar	hoch	30 Euro
God of War: Chains of Olympus	85	1	–	–	Deutsch	Deutsch	einstellbar	41 Euro
MX vs. ATV Untamed	65	1-4	–	–	Englisch	Englisch	mittel	40 Euro
Patapon	80	1	–	–	Pata-Pata	Deutsch	hoch	41 Euro

DS								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Bleach: The Blade of Fate	84	1-4	2-4	X	Englisch	Deutsch	einstellbar	40 Euro
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	74	1-4	–	–	Englisch	Deutsch	leicht	40 Euro
MX vs. ATV Untamed	62	1-4	–	–	–	Englisch	mittel	40 Euro
Zoo Tycoon 2	60	1-2	–	–	–	Deutsch	mittel	40 Euro

Glossar

Fachbegriffe verständlich erklärt

Ruckeln / Framerate

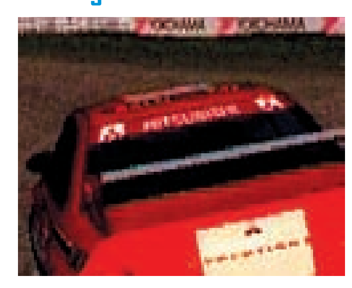
Aufwändige Grafik benötigt große Rechenleistung. Ziel der Spieleentwickler ist meist eine stabile Bildrate von über 25 Bildern pro Sekunde (Framerate; Abkürzung: fps). Nur so entsteht der Eindruck einer flüssigen Bewegung. Im besten Fall werden 60 fps erzeugt wie z.B. in "Ridge Racer 7". Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht, bricht die Framerate ein. Der Grafikprozessor ist zu langsam, um alle Bilder schnell genug zu erzeugen und muss Einzelbilder (Frames) überspringen. Ergebnis: Das Spiel ruckelt. Eines der vielen Beispiele dafür ist "Conflict: Denied Ops" (rechts). Nur durch zeitaufwändiges Optimieren des Leveldesigns und des Programmcodes lässt sich das Problem ausmerzen – Zeit, die manche Hersteller nicht aufwenden wollen oder können.



50 Hz / 60 Hz

Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholfrequenz bei Fernsehern: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (sprich: 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern. HDTV-Bildschirme arbeiten dagegen immer mit 60 Hz.

Aliasing



Unter Aliasing versteht man die Bildung unschöner Pixelkanten (Treppenstufen), was vor allem bei Nicht-HD-Auflösungen auffällt. Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert – die Folge ist aber ein unschärferes Bild und höherer Rechenaufwand.

Blooming

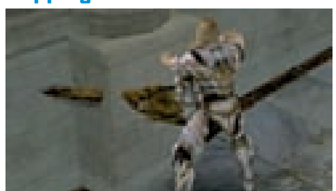


Darunter versteht man das Überstrahlen heller Bereiche im Bild, wodurch ein stimmungsvolles Lichtspiel entsteht. Zusätzlich werden auch die umgebenden Bereiche angestrahlt – das Licht 'blutet' aus.

Breitbild

Alle neuen Konsolen unterstützen das Breitbild-Format im Verhältnis 16:9 (auch gern Widescreen genannt), das bei HDTV Standard ist. Ausnahme bilden einige Wii-Titel sowie Spiele für die alten Konsolen (PS2, Xbox, GameCube), die meist noch das klassische 4:3-Format besitzen.

Clipping



Beim Clipping werden nicht sichtbare Objekte der Spiellandschaft abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen. Bei unsauberer Programmierung tauchen diese Objekte jedoch plötzlich auf oder brechen weg, was gerade bei PSone-Spielen üblich war.

Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig ist davon die Spielfigur betroffen, die komplett oder teilweise in die Umgebung eintaucht.

Force Feedback



Unter Force Feedback versteht man die fühlbare Rückmeldung eines Spiels. In erster Linie kennen Spieler diesen Effekt von der Rumble-Funktion des Controllers (mittels Vibrationsmotoren) oder dem variablen Lenkwiderstand von Force-Feedback-Lenkrädern.

HDTV

'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD (Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur die Progressive-Ausgabe.

HUD

Die Abkürzung für 'Head-up display' bezeichnet in der Spielewelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie oder Spielstatus.

KI



Die Abkürzung KI (aus dem Englischen: AI – Artificial Intelligence) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten und Charakteren (NPC) in einer Spielwelt. Das schließt aggressives Gegnergebaren bei Ego-Shootern ebenso ein wie gekonntes Fahrverhalten bei Rennspielen.

Mip-Mapping

Beim Mip-Mapping werden geringer und höher detaillierte Versionen einer Textur verwendet. Je nach Entfernung zum Spieler zeigt ein Objekt entweder eine hoch oder niedrig aufgelöste Fassung dieser Textur. Das spart Rechenzeit und Speicherplatz. Bei geschickter Programmierung bemerkt der Spieler vom Austausch nichts.

NPC

Der Begriff 'Non Player Character' bzw. Nichtspieler-Charakter bezeichnet alle spielgesteuerten Figuren, die nicht direkt vom Spieler kontrolliert werden. Meist besitzen diese eine KI (künstliche Intelligenz) und sind mittels Interaktion beeinflussbar – z.B. durch Gespräche oder Kämpfe. NPCs trefft Ihr in Rollenspielen (u.a. bei der "Elder Scrolls"-Serie) oder begegnet ihnen als Passanten in "Grand Theft Auto" bzw. "Assassin's Creed".

Pop-Up / Draw-In

Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Nähert sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich die Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man von Pop-Up. Beim Draw-In ploppen Objekte nicht ins Bild, sondern blenden sanft ein.

Progressive (Scan)

Während Standard-TVs nur flimmerbehaftete Halbbilder erzeugen, kommt man bei Progressive Scan in den Genuss von Vollbildern. Dadurch ergibt sich ein flimmerfreies und angenehmeres Bild.

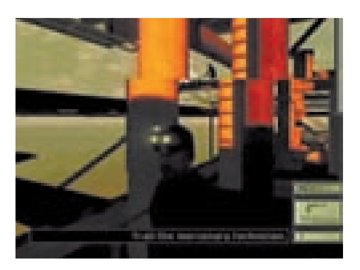
Slowdowns

Die Ursache von Slowdowns ist die gleiche wie beim Ruckeln: ein zu hoher Rechenaufwand. Doch anstatt zu ruckeln, verwenden manche Spiele den Kniff, den gesamten Spielablauf – sprich: Spieltempo – zu verlangsamen.

Streaming

Darunter versteht man das gleichzeitige Auslesen von Bild-, Video- oder Spieldaten von einem Datenträger (Disc, Server oder Festplatte) und deren Verwendung im Spiel. Aufwändige Spielinhalte übersteigen die Kapazität des Arbeitsspeichers und müssen deshalb nachgeladen werden. Typisches Beispiel für Streaming ist die "Grand Theft Auto"-Reihe.

Tearing



Beim Tearing zerreißt das aktuell dargestellte Bild (Frame) horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwenks auftritt. Erst am Ende einer derartigen Bewegung fügt sich das Bild wieder passend zusammen. Der Grund: Der Grafikprozessor kommt mit der Darstellung der Frames nicht mehr nach.

Textur

Texturen werden wie Tapeten auf Polygone aufgezogen (auch Mapping genannt) und verleihen Spielewelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch Oberflächeneigenschaften. Ebenso entstehen menschliche Gesichtszüge (Bump Mapping, Normal Mapping) oder Lichtreflexionen (Light Mapping).

ONLINE

TEST ZUSATZ-INHALTE

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

360



360 Alte Bekannte: Die "Battlefield"-Map ist wackeren Soldaten geläufig, wenn sie das erste "Ghost Recon" gespielt haben.

Eine richtige Fortsetzung der "GRAW"-Serie steht derzeit nicht auf Ubisofts Plan, doch Anhänger der Marke werden mit Download-Paketen gut versorgt. Neu ist die "Co-Op Collection", in der mehr steckt, als in einem gewöhnlichen Map-Pack. Wie der Name suggeriert, erhaltet Ihr eine komplette Kampagne über fünf Missionen, die auf Teamwork ausgelegt ist. Die Schauplätze jedoch sind nicht neu, das Recycling ist aber sinnvoll: "Ghost Recon" und dessen Add-On "Island Thunder", aus denen die Vorlagen stammen, kennt längst nicht jeder "GRAW 2"-Soldat. Dazu gibt es neun Multiplayer-Karten (zwei davon neu) – da der Preis stimmt, ist die "Co-Op Collection" ein rundum gelungenes Paket.

GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2

Hersteller Ubisoft
Preis ca. 10 Euro

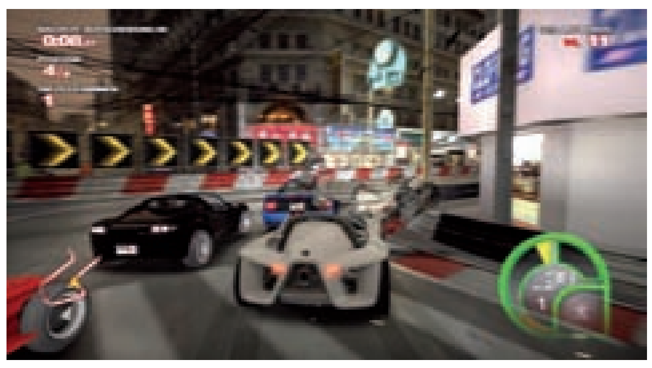
NEUERUNGEN
» Koop-Kampagne mit 5 Missionen
» 9 Multiplayer-Maps

LOHNT ES SICH?
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

TEST ZUSATZ-INHALTE

Project Gotham Racing 4

360



360 Nette Geste: Den witzigen Peugeot Flux gibt's als Schnupperangebot auch zum kostenlosen Download.

Der erste Zusatzinhalt zu Microsofts Vorzeige-Raserei hat es in sich. Zwar bekommt die Zockergemeinde keine neue Stadt, ansonsten ist alles dabei, was sich der Vollgas-Fan wünscht: Zehn neue Fahrzeuge (darunter drei Motorräder) erweitern das Sortiment und reichen von origineller Konzeptstudie bis zum PS-Monster. Dazu gibt es drei frische Kapitel nach Arcade-Art, die intelligent aufgebaut sind: Unter anderem müsst Ihr jedes neue Vehikel mindestens einmal Gassi fahren, während sich Profis an der knallharten Super-Platin-Serie versuchen. Besonders gelungen sind die neuen Online-Spielmodi 'Tourist' und 'Freies Katz und Maus', bei denen Ihr die Städte ohne Barrieren erkunden könnt.

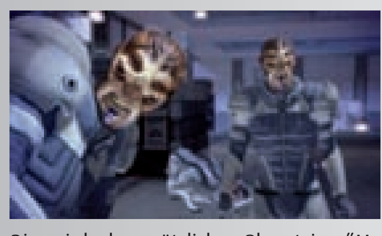
PROJECT GOTHAM RACING 4

Hersteller Microsoft
Preis ca. 10 Euro

NEUERUNGEN
» 2 Online-Spielmodi
» 10 Fahrzeuge
» 3 Arcade-Kapitel

LOHNT ES SICH?
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

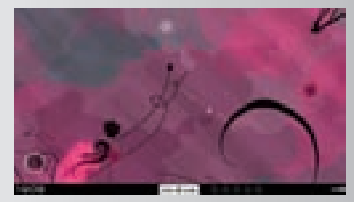
KURZMELDUNGEN



DOWNLOADS • Der erste von vier geplanten Download-Happen zum SciFi-Rollenspiel "Mass Effect" steht in den Startlöchern. Ab dem 10. März gibt's die ca. fünf Euro teure "Bring Down the Sky"-Erweiterung für Xbox-360-Abenteurer. Die wird als zusätzlicher Planet ins "Mass Effect"-Universum eingebunden und bietet neben etwa 90 Minuten Handlung das erste Aufreten der aggressiven Batarian-Rasse – den Test findet Ihr in der nächsten Ausgabe.

DOWNLOADS • Einen Nachschub-Dreierpack hat Codemasters für das urige 'Ich bin ein Schurke'-Abenteuer "Overlord" auf den Xbox Live Marktplatz gepackt. Gratis gibt es eine neue Mehrspieler-Karte sowie die kundenfreundliche Option, nun auch per Splitscreen mit- und gegeneinander zu spielen. Für fünf Euro erhaltet Ihr sieben weitere Maps, während die "Raising Hell"-Kampagne zehn Euro kostet. Die erweitert die Solo-Kampagne und schickt Euch im wahrsten Sinne des Wortes in die Hölle.

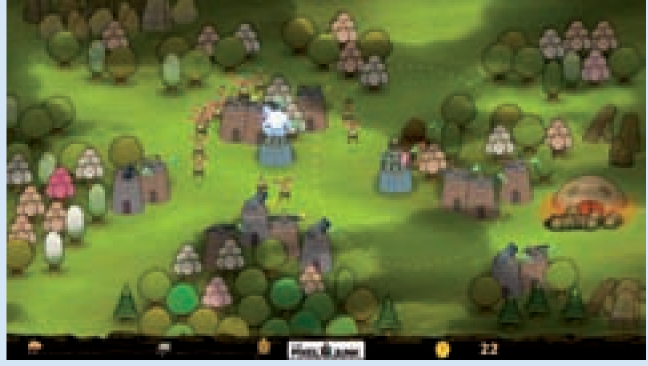
DOWNLOADS • Auf der Games Developers Conference 2008 zeigte Q-Games-Boss Dylan Cuthbert erste Bilder des nächsten "PixelJunk"-Titels für die PS3. Der hört auf den Namen "Eden", sieht experimenteller aus als seine Vorgänger und schickt Euch als kleine Kugel durch eine ungewöhnliche Welt, um Pollen zu sammeln und Leben zu säen. Die Steuerung erinnert an das Xbox-360-Spiel "Wik: Fable of Souls" – wir freuen uns drauf.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

PixelJunk Monsters

PS3



PS3 Die fiesen Viecher wollen Eure Cartoon-Idylle zerstören – kennt Ihr ihre Angriffswellen nicht, seht Ihr schnell in die Röhre.

Die Häppchenspiel-Spezialisten von Q-Games springen fröhlich von Genre zu Genre: Nach dem flinken Bleifuß-Spaß "PixelJunk Racers" wird die Sparte Echtzeit-Strategie in die Mangel genommen. Um Zocker anzulocken, die normalerweise nichts mit Taktik und Planung am Hut haben, wurde "PixelJunk Monsters" in eine bunt-japanophile Hülle gesteckt. Das Konzept hinter der putzigen Aufmachung mag simpel wirken, fordert Euer strategisches Geschick jedoch sehr bald. Pro Level marschieren zehn Monsterwellen auf Euer Haus zu – das wollt Ihr als diensthabender Schamane natürlich verhindern. Deshalb wuselt Ihr durch die bildschirmgroße Landschaft und funktioniert Bäume zu Abwehranlagen (von automatischen Bögen, Kanonen, Luftgeschützen bis hin zu Spezialwaffen) um. Deren unterschiedliche Schussfrequenzen und Wirkungsradien stellen den Knackpunkt dar: Wisst Ihr nicht genau, welche Monster wann wo entlanglaufen, habt Ihr wenig Chancen – wiederholtes Spielen und Lernen der Formationen ist angesagt. Bringt also ausreichend Geduld für dieses Spiel mit.

PIXELJUNK MONSTERS
Hersteller Q-Games
Preis ca. 8 Euro

SPIELSPASS



7 von 10

FAZIT: Knuffiges, aber komplexes Echtzeitstrategiespiel – haut ohne Auswendiglernen nicht hin.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Skydiving

PS3



PS3 Jetzt aber los: Trödelt nicht lange rum, sondern schwebt dorthin, wo die Silhouette Euren Platz in der Formation anzeigt.

Die Ankündigung von "Skydiving" sorgte zunächst für Bedenken: Ein vernünftiges Fallschirmsprungspiel gab es noch nie – und dann sollen das ausgerechnet die Leute hinkriegen, die mit "Feel Ski" schon eine gängigere Sportart vermurkst haben? Sieht man von einigen Unsinnigkeiten wie der erneut nur online lesbaren Anleitung ab, ist der zweite Versuch wesentlich besser: "Skydiving" ist kein Knüller, aber überraschend unterhaltsam und setzt die Sixaxis-Steuerung sinnvoll ein.

Als wagemutiger Sportler stürzt Ihr Euch aus Flugzeugen und vollführt alleine oder im Team Kunststücke: Bei Solisten spielt die punktgenaue Landung die entscheidende Rolle, im Mannschaftsspringen steht das exakte Einfügen in die geforderten Formationen im Vordergrund. Euren Athleten lenkt Ihr durch Drehen und Kippen des Controllers, der etwas sensibel, ansonsten aber gut abgefragt wird. Die unspektakulär-zweckmäßige Optik haut nicht vom Hocker, punktet aber mit soliden Animationen und ansehnlichen Landschaften.

SKYDIVING
Hersteller Sony
Preis ca. 3 Euro

SPIELSPASS



6 von 10

FAZIT: Unterhaltsamer Extremsportableger mit frischer Idee und guter Bewegungssteuerung.

Neue Download-Spiele: Ende Januar / Anfang Februar

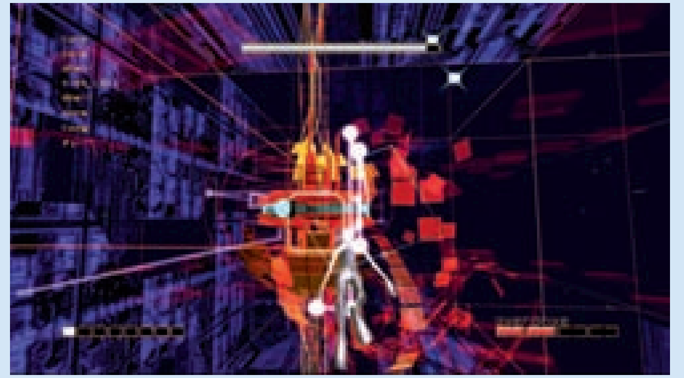
Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Fade to Black	Electronic Arts	PS3 / PSP	PSone	Atmosphärisches Abenteuer, das trotz Alterserscheinungen noch reizvoll ist.	5 €	7 von 10
Judge Dredd	Zoo Digital	PS3 / PSP	PSone	Standard-Ego-Shooter nach britischer Comic-Vorlage, den keiner braucht.	5 €	4 von 10
Motorhead	Zoo Digital	PS3 / PSP	PSone	Flotte Raserei mit stilvoller SciFi-Optik, aber frustigem Schwierigkeitsgrad.	5 €	6 von 10
PixelJunk Monsters	Q-Games	PS3	–	Leicht zu verstehendes, aber kniffliges Strategiespiel (Test auf Seite 65).	8 €	7 von 10
Riff: Everyday Shooter	Sony	PS3	–	Eigenwillig inszenierter Shooter in gelungener "Robotron"-Tradition (Test in MAN!AC 03/08).	8 €	7 von 10
Skydiving	Sony	PS3	–	Spritzig umgesetztes Fallschirmspringen (Test auf Seite 65).	5 €	6 von 10
Theme Hospital	Electronic Arts	PS3 / PSP	PSone	Unterhaltsame, allerdings teilweise äußerst komplexe Krankenhaus-Simulation.	5 €	7 von 10
Black	Electronic Arts	360	Xbox	Spektakuläre Ego-Ballerei deren Effektfeuerwerk auch heute noch begeistert.	15 €	8 von 10
Chessmaster Live	Ubisoft	360	–	Umfangreiche, aber recht trocken präsentierte Schachsimulation (Test auf Seite 66).	10 €	6 von 10
Commanders: Attack of the Genos	Vivendi	360	–	Gelungene Verpflanzung des "Advance Wars"-Gedanken auf die Xbox 360. Dank Online-Modus und coolen Missionen spaßig, wenn auch wenig tiefgründig (Test auf Seite 67).	10 €	7 von 10
Discs of Tron	Disney	360	Arcade	Futuristisches "Pong"-Duell mit komplexer Steuerung – besser als "Tron".	5 €	4 von 10
Ninja Gaiden Black	Tecmo	360	Xbox	Ultrahartes Ninja-Abenteuer für Zocker, die sich wirklich was zutrauen.	15 €	8 von 10
Poker Smash	Void Star	360	–	Eigenwillige, aber gelungene Mischung aus Karten- und Knobelspiel (Test auf Seite 66).	10 €	7 von 10
Rez HD	Q Entertainment	360	Dreamcast	Brillant präsentierter Rail-Shooter mit viel Charme (Test auf Seite 66).	10 €	9 von 10
Sid Meier's Pirates!	Take 2	360	Xbox	Spaßige Freibeutersimulation, der man die kleinen Ungereimtheiten nicht übel nimmt.	15 €	8 von 10
Adventures of Lolo 2	HAL	Wii	NES	Altbackenes Knobel-Abenteuer, das im Vergleich zum Vorgänger kaum Neuerungen bietet.	5 €	4 von 10
Eternal Champions	Sega	Wii	Mega Drive	Durchwachsenes Beat'em-Up, das heute nicht mehr überzeugt (Test auf Seite 67).	8 €	3 von 10
Lords of Thunder	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Ordentliche Horizontal-Ballerei in ungewöhnlicher Aufmachung (Test auf Seite 67).	8 €	6 von 10
Phantasy Star II	Sega	Wii	Mega Drive	Klassische Rollenspielkost, die für Könner gedacht ist – alt, aber trotzdem gut.	8 €	7 von 10
Super Street Fighter II: The New Challengers	Capcom	Wii	SNES	Perfekt spielbare Prügelei, die mit 16 Charakteren und Turniermodus aufwartet – nur der "Turbo"-Nachfolger ist besser (Test auf Seite 67).	8 €	9 von 10

Stand vom 15.02.08

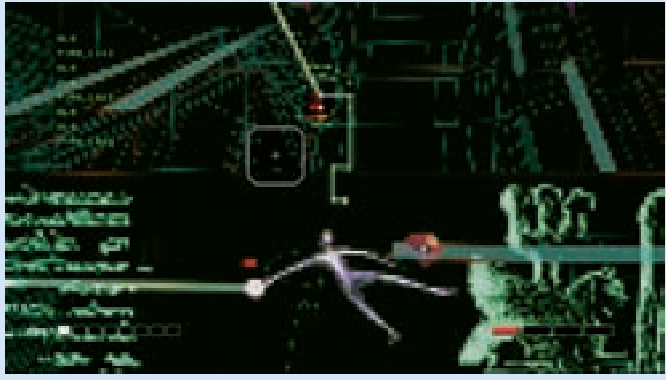
TEST DOWNLOAD-SPIEL

Rez HD

360



360 **Am Ende jedes Areals wartet ein cool in Szene gesetzter Boss, den Ihr mit flinkem Feuerfinger und gezieltem Vorgehen überwindet.**



360 **Kein Grafikfehler: Beim neuen "Rez" gibt's einige – jederzeit zuschaltbare – Filter wie diesen 'Retro-Blöcke'-Effekt.**

Das stimmigste Werk des japanischen Kult-Entwicklers Tetsuya Mizuguchi ist und bleibt "Rez". Hier wird das von "Panzer Dragoon" bekannte Rail-Shooter-Grundprinzip neu aufgelegt – die ausgeklügelt inszenierte Hülle jedoch sucht ihresgleichen. Als Leitmotive hat sich Mizuguchi die Werke von Kandinsky sowie den 'Synaesthesie'-Gedanken ausgesucht – Letzterer steht für verschobene Sinnenswahrnehmungen, bei denen z.B. Töne gesehen und Farben geschmeckt werden.

Konsequent knallt "Rez" psychedelische Grafik auf den Bildschirm, die von treibenden Beats und Soundeffekten begleitet wird – durch Eure Aktionen könnt Ihr die Akustik sogar beeinflusen. In fünf Arenen fliegt Ihr auf vorgegebenen Bahnen durch die fantastischen Landschaften und nehmt allerlei mechanische Maschinen ins Zielvisier. Euer Triggerfinger ist nicht gefragt, stattdessen schaltet Ihr bis zu acht Feinde auf, die gleichzeitig beschossen werden. Laut Story verhindert Ihr das Eindringen in ein Computersystem – bis Ihr diesen Auftrag erledigt habt, vergeht nur eine gute Stunde. Natürlich ist das kurz, doch "Rez" könnt Ihr immer wieder spielen. Außerdem regt das ausgeklügelte Freischaltsystem mit Bonuslevels und neuen Farbvarianten zum längeren Zocken an. Wer sich auf den Psychotrip nicht einlassen kann oder möchte, dem bringt das natürlich nichts – er verpasst aber ein echtes Erlebnis.

"Rez HD" entspricht im Übrigen fast komplett dem PS2- bzw. Dreamcast-Original, lediglich technisch wurde die Knallerei mit Widescreenbild und 5.1-Sound aufgerüstet – mehr Politur hat das gespielte Kunstwerk aber gar nicht nötig.

REZ HD
Hersteller Q Entertainment
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

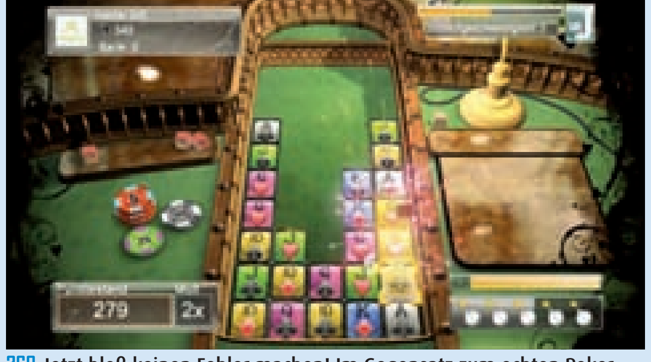
FAZIT: Feiner Rail-Shooter mit grandioser Psychedelik-Aufmachung – kurz, aber knallig und kultig.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Poker Smash

360



360 **Jetzt bloß keinen Fehler machen! Im Gegensatz zum echten Poker bleibt Euch nicht viel Zeit, die nächste Aktion zu planen.**

"Poker Smash" ist ein klassischer Fall des falschen ersten Eindrucks. Anfangs seid Ihr verleitet, die Schieberei im Stil eines "Puzzle League" als überkomplizierte Angelegenheit ohne langfristiges Unterhaltungspotenzial abzustempeln. Erstere Annahme ist nicht ganz verkehrt, denn durch die verschiedenen Farben, Extras wie Bomben und eingestreute Herausforderungen ist es oft schwer, mehr als einen simplen Drilling zu legen. Wer sich aber einspielt und auch das Aufbauen komplexerer Ketten lernt, bleibt länger dran – zumal zahlreiche Spielmodi und Online-Duelle locken.

POKER SMASH
Hersteller Eidos
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

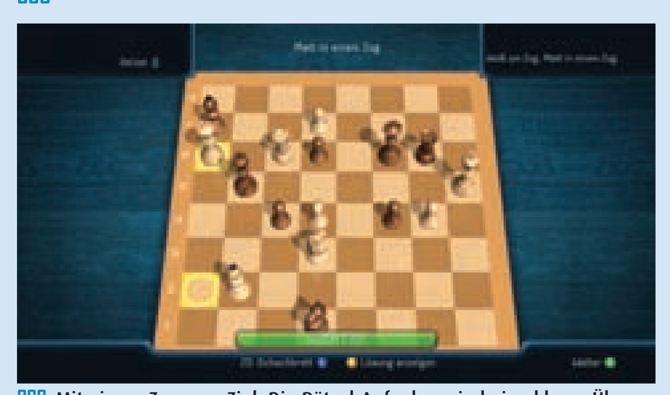
FAZIT: Interessante Mischung aus Knobel- und Kartenspiel, das auf den zweiten Blick zündet.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Chessmaster Live

360



360 **Mit einem Zug zum Ziel: Die Rätsel-Aufgaben sind eine klasse Übung für Dauerspieler, Einsteiger hingegen motzen über das knappe Tutorial.**

Ubisofts berühmte Schachserie geht online: Ihr spielt Duelle mit anderen Zockern live oder im Nachrichtenmodus, wo Ihr Eure Züge per Mitteilung hinterlegt – so kann ein Match Wochen dauern. Oder Ihr versucht Euch an einigen CPU-Persönlichkeiten und fordert sie in den Varianten 'Dark Chess', 'Räuberschach', 'Arterhaltungsschach' und 'Fortschrittsschach'. Außerdem gibt es einen Rätselmodus, in dem Ihr knifflige Spielsituationen lösen oder mit einem Zug gewinnen müsst. Weil die Rätsel zufällig erstellt werden, erwartet Schachfreunde unbegrenzte Abwechslung. Für Neulinge jedoch ist das Spiel arg trocken.

CHESSMASTER LIVE
Hersteller Ubisoft
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Viele Spielvarianten und KI-Profile lassen Fans über die bescheidene Präsentation hinwegsehen.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Dark Mist

PS3



PS3 Typisch für Spiele von Game Republic: Auch "Dark Mist" serviert dank reichlich Effekteinsatz einen farbenprächtigen Augenschmaus.

Das erste PSN-Spiel von Game Republic ist ein Shooter. In der Rolle der Lichtkriegerin Artemis rückt Ihr aus, um in simpel aufgebauten Levels Dämonen mit Eurem Lichtbogen zu Klump zu ballern. Zum Standardschuss gesellen sich drei Spezial-Angriffe und eine Smartbomb, alle paar Ebenen wartet ein fetter Boss auf seine Abreibung. Kommen Euch Gegner zu nahe, setzt Ihr per Sixaxis-Kontrolle den Nahkampf-Angriff ein. Der titelgebende Nebel trübt Euer Sichtfeld, richtet aber keinen Schaden an. Speichern könnt Ihr nicht – beendet Ihr das Spiel, müsst Ihr das nächste Mal von vorne beginnen.

DARK MIST
Hersteller Sony
Preis noch nicht bekannt

SPIELSPASS

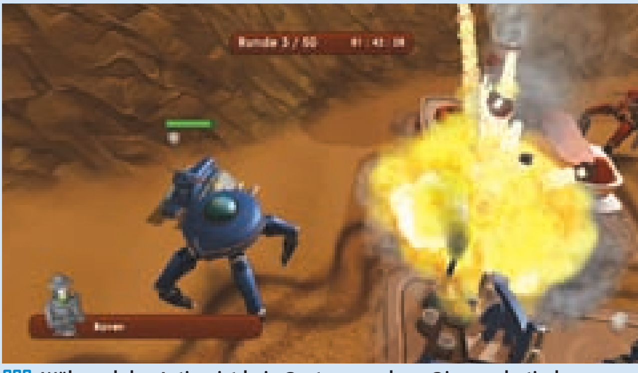
FAZIT: Farbenfrohe und effektgeladene Shooter-Punktehatz durch simple Dungeons.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Commanders: Attack of the Genos

360



360 Während der Action ist kein Raster zu sehen: Die quadratischen Felder der Karte werden nur beim Vormarsch jeder Einheit eingeblendet.

Die Genos greifen an: Ihr schlagt ihre Truppen in 15 Solo-Missionen zurück oder spielt online gegen menschliche Kontrahenten. Bei den Kämpfen ziehen die Streitmächte abwechselnd mit Panzer, Robospinnen und Raketenwerfern über das Taktik-Schlachtfeld. Die Einsätze fordern Euch mit abwechslungsreichen Herausforderungen wie Flankenmanöver und Kesselschlacht, die zehn Mehrspielerkarten sind dagegen auf trickreiche Stellungskämpfe ausgelegt. Mit Duell, Team- und Koop-Modi wird Euch akzeptable Abwechslung geboten, auch wenn die Einheiten und Karten bald ausgereizt sind.

COMMANDERS: ATTACK OF...
Hersteller Vivendi
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Spaßige Feldzüge für bis zu vier Offiziere mit den Grundfunktionen aktueller Strategiespiele.

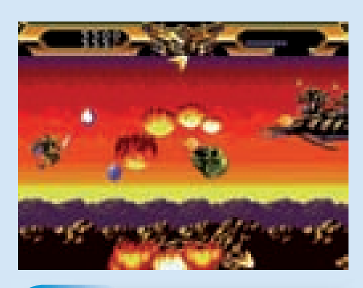


TEST DOWNLOAD-SPIEL

Lords of Thunder

Wii (TurboGrafx-16)

Langsam wird's eng im Wii-Speicher: Hudson kramt einen weiteren CD-Titel aus der TurboGrafx-16-Bibliothek, bei dem Ihr die Feuertaste glühen lasst. "Lords of Thunder" hält sich an die gängigen Konventionen für Horizontal-Shooter, gibt aber Frischlingen dank Levelauswahl die Chance, mehr vom Spiel zu sehen. Die schicke Fantasy-Optik und ein kerniger Heavy-Metal-Soundtrack machen heute noch eine gute Figur, so dass gepflegter Ballerspaß aufkommt – auch wenn's spielerisch wenig originell ist.



LORDS OF THUNDER
Hersteller Hudson
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Klassischer Horizontal-Shooter im Fantasy-Setting: kein Knüller, aber gelungen.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Eternal Champions

Wii (Mega Drive)

An einigen Spielen knabbert der Zahn der Zeit mehr als an anderen – "Eternal Champions" hat er fast aufgefressen. Die Story rund um die Kampfmeister diverser Epochen ist nett und die Grafik mit großen Sprites für Mega-Drive-Verhältnisse in Ordnung. Leider reicht das nicht, um sich gegen die "Street Fighter"- und "King of Fighters" Konkurrenz zu behaupten. Mangels Animationsphasen laufen die Kämpfe bei weitem nicht so flüssig ab wie bei Capcom- und SNK-Titeln. Zudem fielen einige Moves unnötig kompliziert aus.



ETERNAL CHAMPIONS
Hersteller Sega
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Spielerisch durchwachsenes Beat'em-Up, das die Jahre schlecht überstanden hat.

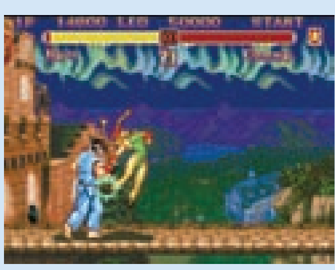


TEST DOWNLOAD-SPIEL

Super Street Fighter II: New Ch.

Wii (SNES)

Mit "The New Challengers" ist auch der letzte "Street Fighter II"-Teil auf der Virtual Console. Zwar fehlen die 'Super-Specials' aus dem "Turbo"-Nachfolger, der ist aber nie für das SNES erschienen. Vier Neuzugänge erweitern die Charakter-Auswahl auf 16 Haudegen. Die stattliche Move-Liste, ein neu eingeführtes Combosystem und die gewohnt perfekte Spielbarkeit garantieren Langzeitspaß für Beat'em-Up-Fans. Der Sound jedoch klingt blecherner als noch in "Street Fighter II Turbo".



SUPER STREET FIGHTER II...
Hersteller Capcom
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Exzellente Prügelei, die mit vielen Charakteren und perfekter Spielbarkeit glänzt.



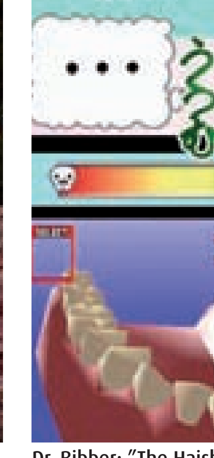
IMPORT

DOPPELT KURIOS AUF DOPPELTEM SCHIRM

SPIELE • Pferde zu streicheln und Hunde zu baden ist Euch zu gewöhnlich? Dann blickt gen Osten, wo dem gemeinen Videospieler nichts schräg genug und den Entwicklern nichts heilig ist. Dort bohren Japaner mit Teil 34 der "Simple DS Series" den Stylus in den DS. In "The Haisha" kümmert Ihr Euch ab Mitte März um Füllungen, Wurzelbehandlungen oder das Ziehen von Zähnen – die Schmerzgrenze Eurer Patienten müsst Ihr dabei stets im Auge behalten. Ebenfalls für die Klappkonsole kommt Segas "English of the Dead". In bester Tradition zur skurrilen Tastatur-Tipperei "The Typing of the Dead" müsst Ihr hier möglichst schnell englische Begriffe kritzeln, bevor Euch die Zombies packen. So verbessert Ihr Euer sprachliches Können und rettet die Menschheit. Eine PAL-Veröffentlichung ist bei beiden Spielen unwahrscheinlich.

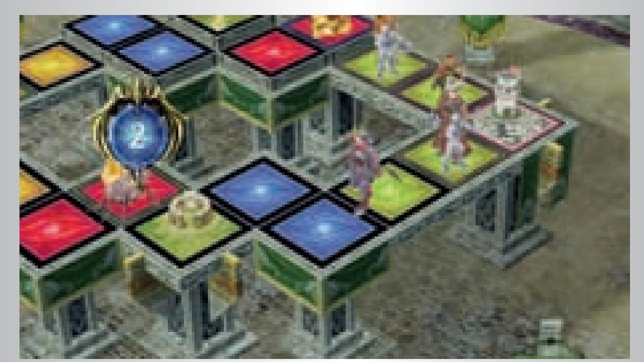


Totentanz: "English of the Dead"


Dr. Bibber: "The Haisha"

KARTENKAMPF ODER KRAMPF?

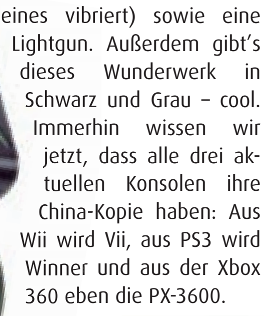
SPIELE • Im Fantasy-Strategiespiel "Culdcept Saga" von Omiya Soft würfelt Ihr Euch als magisch bewanderter 'Cepter' über ein Brettspiel-Feld und bekämpft per Spielkarten die Bewohner des Bretts oder maximal drei menschliche Mitspieler. Mit geschickten Manövern färbt Ihr nach und nach das Areal in Eurer Farbe ein und lasst Eure Kumpels über Xbox Live oder an einer Konsole für die Benutzung Eurer Felder blechen. Den Gang zum Import-Händler können sich Besitzer einer PAL-Xbox-360 sparen: Die US-Version von "Culdcept Saga" läuft leider nicht auf deutschen Konsolen.


Gähn: Diese Grafik wäre auch auf der alten Xbox drin gewesen.

WAHNSINN, ES VIBRIERT!

GERÄTE • Ihr spielt noch auf Eurer lahmen Xbox 360? Warum denn? Vom Hongkonger Elektronikkonzern Cheer-Tech kommt jetzt die PX-3600. Wo '3600' draufsteht, muss doch mehr drin sein als bei '360': nämlich eingebaute Spiele, zwei Gamepads (die wie hässliche Fledermäuse aussehen und von denen nur eines vibriert) sowie eine Lightgun. Außerdem gibt's dieses Wunderwerk in Schwarz und Grau – cool. Immerhin wissen wir jetzt, dass alle drei aktuellen Konsolen ihre China-Kopie haben: Aus Wii wird Vii, aus PS3 wird Winner und aus der Xbox 360 eben die PX-3600.





10 IMPORTANT IMPORTS

DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Baroque	Atlus	Wii	40 €	Japan	18. März
Bass Fishing	Sega	Wii	30 €	Japan	im Handel
Contra: Dual Spirits	Konami	DS	40 €	Japan	im Handel
Dragon Quest Swords	Square Enix	Wii	45 €	USA	im Handel
Nights into Dreams	Sega	PS2	35 €	Japan	im Handel
Ninja Gaiden Dragon Sword	Tecmo	DS	35 €	USA	25. März
Opoona	Koei	Wii	45 €	USA	25. März
Ryu ga Gotoku Kenzan!	Sega	PS3	55 €	Japan	6. März
Silent Hill: Origins	Konami	PS2	30 €	USA	4. März
Spectral Force 3: Innocent Rage	Atlus	360	55 €	USA	25. März



+++ Knüppel aus dem Sack: Am 10. April veröffentlicht SNK den NeoGeo Stick 2 für Wii. Für knapp 35 Euro dürft Ihr auch bei Virtual-Console-Titeln Arcadefeeling genießen. +++ Glänzend: Habt Ihr 40.000 Yen oder 250 Euro übrig? Falls ja, könnt Ihr damit ab dem 6. März eine japanische 40 GB PlayStation 3 in Silber erwerben (kleines Bild) – die gibt's auf Wunsch auch im Bundle mit "Ryu ga Gotoku Kenzan!" +++ Treppauf, treppab: "Mugen Kairo" ("Echochrome") erscheint am 19. März in Japan. +++



Professor Layton and the Curious Village

INFOS

System	DS (US-Import)
Entwickler	Level-5, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Rätsel-Abenteuer
D-Termin	nicht bekannt

FAZIT

Gewitztes und motivierendes Point'n'Click-Adventure voller interessanter Kopfnüsse.



DS Durch den Ort marschiert Ihr nach altbewährter Point'n'Click-Methode.



DS Sieht harmlos aus, ist aber eines der kniffligeren "Layton"-Rätsel: Um der Kugel den Weg freizumachen, müsst Ihr Rechtecke klug verschieben.

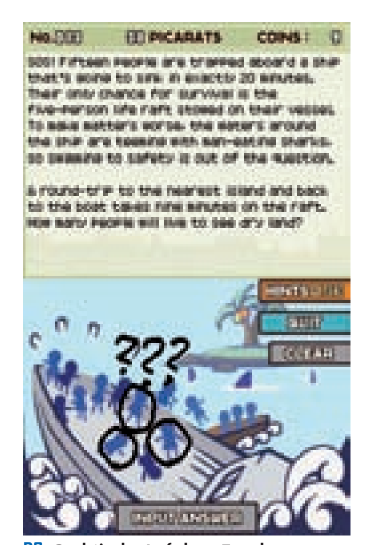
Level-5 hat sich bislang durch epische Rollen- ("Dragon Quest VIII", "Dark Chronicle") oder Strategiespiele ("Jeanne d'Arc") hervorgetan. Für das Erstlingswerk auf dem DS widmen sich die Japaner einer augenscheinlich etwas leichteren Kost, in der aber eine ganze Menge drin steckt. "Professor Layton and the Curious Village" hat nicht nur einen ungewöhnlichen Namen, sondern schafft es auch, aus dem recht traditionellen Point'n'Click-Genre mit einer Extraladung kniffliger Rätsel mehr rauszuholen.

Als reines Adventure würde sich das Modul trotz sympathischer Charaktere und gelungener Kulisse (alles spielt sich in einem altenglischen Örtchen ab) nicht sonderlich von der Masse abheben. Ihr bewegt Euch per Stylus durch Standbilder, sucht die Umgebung nach versteckten Dingen ab und leitet Sprechblasen-Dialoge mit Personen ein. Diese Unterhaltungen laufen automatisch ab, Multiple-Choice-Antworten gibt es bis auf wenige Ausnahmen nicht.

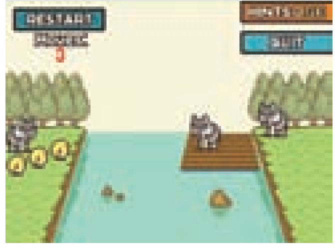
Das ist soweit gut verpackter Standard, was macht "Professor Layton" also besonders? Alle paar Meter werdet Ihr vor eine von 120 Rätselaufgaben gestellt, die es in sich haben: Geschicklichkeit müsst Ihr dabei nicht zeigen, auch Zeitdruck wird Euch nicht auferlegt – es geht stets nur darum, bei den sehr variantenreichen Kopfnüssen die richtige Lösung zu finden. Das Sortiment reicht von Logikfragen (deren nicht selten einfache Antworten geschickt durch listige Formulierungen verschleiert werden) über Schach- und Kartenprobleme bis hin zu Schieberätseln und knackigen Aufteilungsaufgaben. Falls Ihr hängen bleibt, könnt Ihr bis zu drei Hinweise kaufen, allerdings habt Ihr dafür nur begrenzt Kapital. Das Niveau der Rätsel ist durchgehend hoch und unterhaltsam, lediglich ein oder zwei Aufgaben sind selbst auf Englisch durch die Sprachbarriere ohne weitere Hilfen kaum zu knacken. Wer das Mysterium des Dorfes lüftet und nebenbei diverse Miniaufgaben löst, die sich im Handgepäck des Professors finden, schaltet sogar noch kniffligere Grübeleien frei, zudem gibt's wöchentlich Nachschub aus dem Internet.

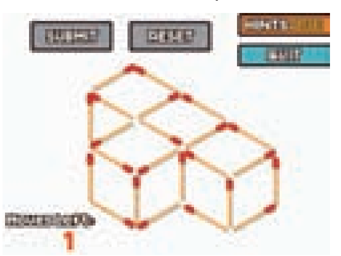
Mit etwa zehn Stunden ist das Abenteuer nicht sehr lang und nach dem Durchspielen habt Ihr fast alles gesehen, doch während dieser Zeit unterhält "Professor Layton" prächtig. Die charmante Präsentation und die motivierenden Rätsel sollten sich DS-Denker nicht entgehen lassen: Bleibt zu hoffen, dass diese Perle den Weg nach Europa schafft. *us*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



DS Praktisch: Auf dem Touchscreen könnt Ihr Euch oft Notizen machen.


DS Bei Floßfahrten ist Planung gefragt, sonst fressen sich die Wölfe satt.


DS Streichholzrätsel sehen fies aus, haben aber meist einfache Lösungen.

PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

- » interessante, ca. 10 Stunden lange Story
- » 120 teils knifflige Rätsel-Einlagen
- » simpler, aber guter Adventure-Rahmen
- » neue Aufgaben via Internet ladbar

DS — SPIELSPASS 85 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10

Super Smash Bros. Brawl

INFOS
System Wii
Entwickler Game Arts, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Beat'em Up
D-Termin 2. Quartal

FAZIT
Nachschlag für die Nintendo-Helden: Rundum verbessertes Update der Kultkeilerei.





Wii Mit dem Bike mitten ins Getümmel: Rocker Wario fährt seine Gegner einfach platt.

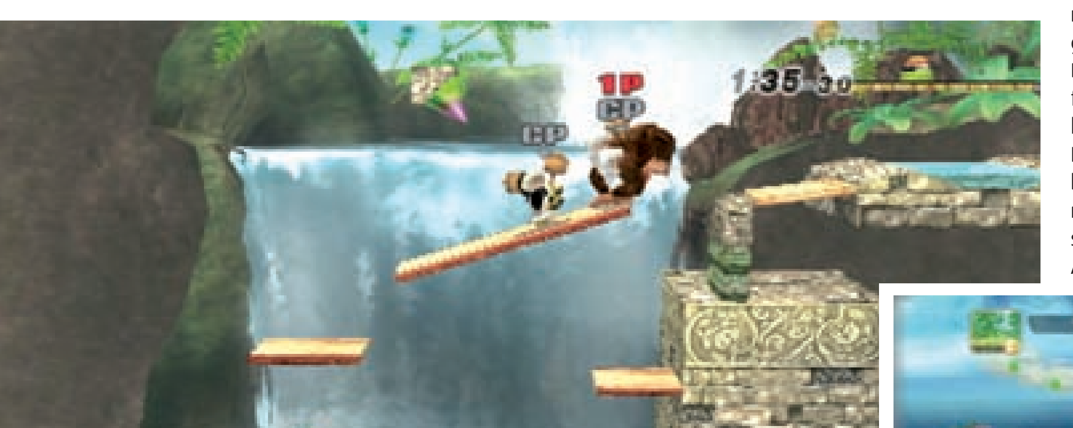
Auf Nintendo-Konsolen sitzen weder die "Street Fighter" noch die "Soulcalibur"-Recken auf dem Prügelthron, hier regieren die hauseigenen "Super Smash Bros.": In der Megakeilerei treffen sich Nintendo-Helden aus verschiedensten Genres, um in wüsten Duellen und Mehrspieler-Randalen einen Sieger zu küren. Im GameCube-Vorgänger ließen 26 Figuren wie Samus Aran, Link, Pikachu und Fox McCloud die Fäuste fliegen – natürlich in Begleitung der Mario- und Kong-Cliquen. Das neue "Super Smash Bros. Brawl" will in jeder Hinsicht umfangreicher sein und lädt auch Figuren anderer Hersteller ein: So treten Segas Sonic und Konamis Solid Snake zum Kampf an. Wer neben den 24 vorgegebenen Helden (u.a. Pokémon-Trainer, Ice Climbers und "Mother 2"-Protagonist Ness) die vielen geheimen Figuren entdecken will, muss mehrere hundert Mehrspieler-Kämpfe bestreiten, im eingebauten Ballerminispiel penibel zielen und den umfangreichen Abenteuer-Modus bis zum Finale aufmischen.

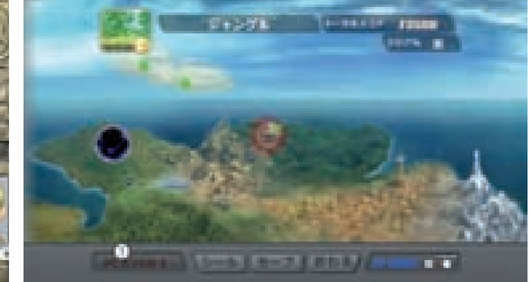
Dieser begnügt sich nicht mit einer simplen Abfolge von Keilereien, wie Ihr es aus anderen Prügelspielen kennt. Diesmal müsst Ihr in der Oberwelt Wegkapitel durchqueren, um Zugang zu neuen Bereichen der Karte zu erhalten. Dort warten einige Kämpfe gegen Smash-Konkurrenten, aber auch allerlei Obermotze und Minifeinde auf Eure Helden. Außerdem wollen diverse Hüpflevels gemeistert werden: Ihr kraxelt durch horizontal scrollende Plattformwelten und über steigende Aufzüge in den Himmel. Dabei nutzt Ihr klassische Jump'n'Run-Elemente wie Donkeys Kanonentonnen, die Euch auf Knopfdruck kreuz und quer durch das Level ballern. Eure Prügeltalente dürft Ihr auch an Bumpern einsetzen, die daraufhin an Schienen entlang donnern und alle Feinde auf ihrem Weg mitreißen. Ein Kapitel führt Euch durch mehrere solcher Abschnitte, die mit magischen Türen verbunden sind. Am Ende wartet das klassische Obermotzduell, in dem Ihr Wuselfeinden ausweicht und dem Riesenpilz auf die Mütze gebt.

Die Qual der Wahl

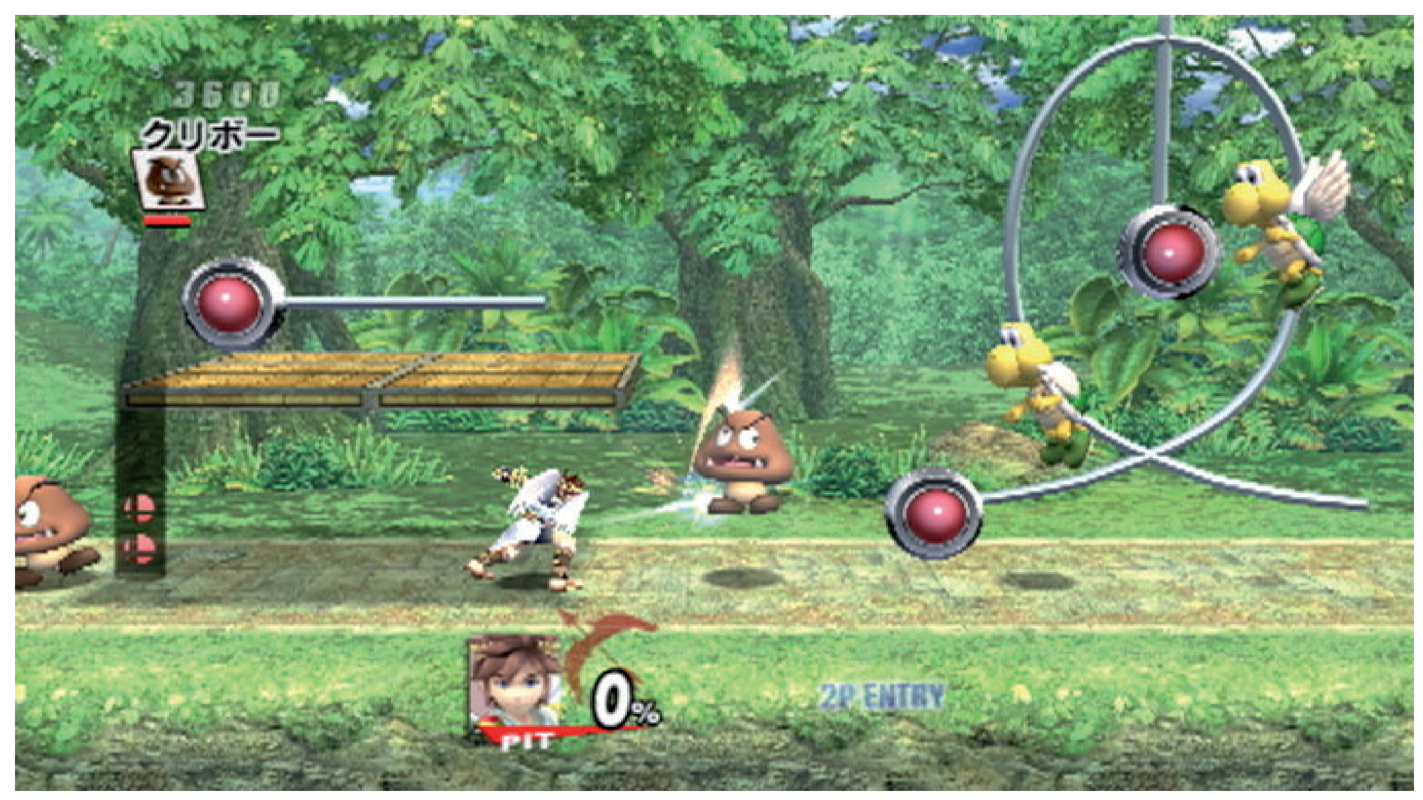
Zum Glück müssen Mario, Diddy und Co. die vielen Herausforderungen des rund zehnstündigen Abenteuers nicht allein bewältigen: Ihr bildet diverse Heldenteams, die sich abwechseln. Purzelt ein Pikmin in den Abgrund, hüpft für ihn Captain Olimar weiter. So lassen sich die vielen Talente kombinieren, mit denen die Helden gesegnet sind: Neben Schlagcombo, Block und Griff besitzt jede Figur individuelle Spezialfähigkeiten, die teilweise fast ein eigenes Minispiel darstellen. Wario zum Beispielt zaubert seinen Chopper herbei, steigt auf und braust wild durchs Level, um seine Feinde zu überfahren. Sonic beherrscht wie in seinen Hüpfspielen die Kugelattacke, bei der er Gegner automatisch anvisiert – ideal für weniger treffsichere Spieler! Klassische Beat'em-Up-Freunde nutzen eher Ikes blitzschnelle Schwertcombos oder Fox' Laserpistole, um ihre Gegner zu bekämpfen – für jeden Spielertyp ist der passende Kämpfer dabei.

Das gilt auch für die Steuerung, die sich in vielen Varianten gestalten lässt: Die einfachste Version ist die Remote-Kontrolle, bei der Ihr den Controller quer haltet und Euren Helden mit dem Steuerkreuz lenkt. Etwas gewöhnungsbedürftig ist hierbei der Block per Minustaste und das Hüpfen – denn dafür müsst Ihr auf dem kleinen Kreuz nach oben drücken. Für Einsteiger weniger überschaubar, aber präziser ist die Steuerung mit angeschlossenem Nunchuk: Hier steuert Ihr den Kämpfer mit dem Analogstick – die beiden Angriffs-





Wii Der Abenteuermodus gibt Euch an den Orten der Oberweltkarte (rechts) abwechslungsreiche Herausforderungen vor: Mal gilt es verzweigte Landschaften zu erforschen, mal ein Plattformlabyrinth nach oben zu klettern (links) – hindert die Gegner daran, Euch zu folgen.



Wii Einige Levels des neuen Abenteuer-Modus spielen sich wie ein gewöhnliches Jump'n'Run: Bekämpft die Feinde und entdeckt interaktives Inventar wie Bumper, Wippen und Kanonentonnen – übrigens darf auch beim Abenteuer ein Koop-Partner mitmischen.

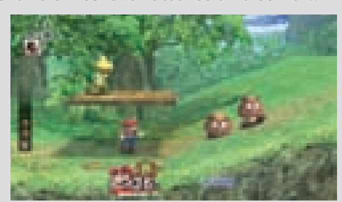
tasten werden auf die Zeigefinger gelegt. Wem das zu verzwickt ist, der schließt den Classic- oder GameCube-Controller an und lenkt die Keilerei wahlweise digital oder analog. Habt Ihr Euch für eine Variante entschieden, bleibt die Bedienung immer gleich: Mit zwei Feuerknöpfen teilt Ihr schnelle Attacken und harte Rempler aus, die sich mit einfachen Richtungskommandos vielfach variieren lassen. Lenkt Ihr z.B. zusätzlich nach oben, folgt ein Uppercut-Wirbel oder Saltokick. Wer nach unten drückt, fegt dem Gegner die Beine weg. Mit weiteren Tasten blockt Ihr oder packt den Feind für einen Wurf am Kragen. Trotzdem unterscheidet sich die Wirkungsweise der Manöver deutlich: Ein wuchtiger Krieger kann seine Gegner weiter schleudern als ein kleines Pokémon. Dieser Schleuderkraft kommt große Bedeutung zu, gilt es doch, den Feind aus dem Bildschirm zu fegen. Je heftiger Ihr Euren Kontrahenten zusetzt, desto weiter lassen sie sich werfen – bis sie schließlich nicht mal mehr mit dem Doppelsprung zurück auf die Kampfplattform finden.

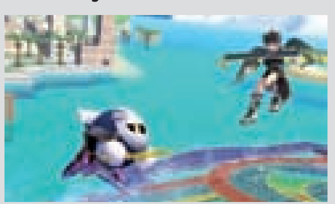
Neben den Talenten der Figuren nutzt Ihr auch andere Dinge zum Angriff: In den Arenen erscheinen Items, die Ihr den Feinden um die Ohren pfeffert. Dazu zählen Baseballschläger, Hammer und natürlich Pokébälle, aus denen angriffslustige KI-Kumpels springen – das kennt Ihr aus den Vorgängern. Neu sind die Assistenten und Superangriffe: Erstere sind ähnlich den Pokébällen allerlei Helfer, die aus anderen Spielen herbei eilen. So ruft Ihr etwa die Crossfahrer aus "Excitebike", die den Gegner böse anrempeln. Der Superangriff hingegen ist ein rundes Item,

DIE NEUERUNGEN IM ÜBERBLICK

Durchblick im Update-Dschungel: In "Super Smash Bros. Brawl" gibt es massig kleine Verbesserungen, im Vergleich zum Vorgänger fallen drei Neuheiten besonders ins Gewicht.

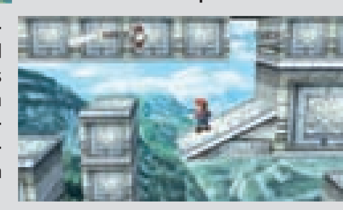
» **Abenteuer-Modus:** Im neuen Adventure absolviert Ihr nicht nur diverse Sondermatches, sondern erstmals auch richtige Hüpflevels mit mehreren Abschnitten, Rätseln und eigenem Obermotz. Die mannigfaltigen Aufgaben werden im Laufe der Handlung auf der Oberweltkarte freigeschaltet.

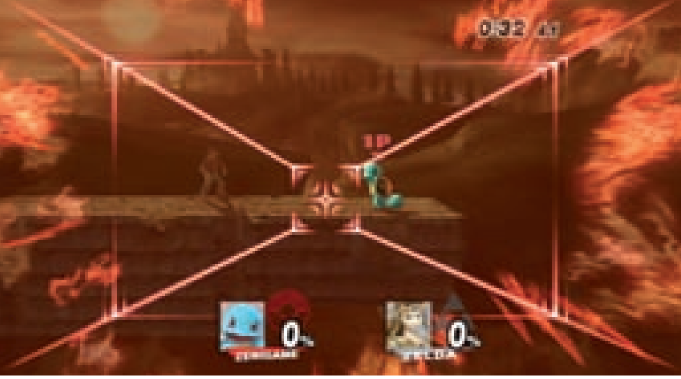




» **Online-Kämpfe:** Dank der neuen Online-Funktionen dürft Ihr Eure Kontrahenten auch im Netz bekämpfen und sie per Hotkey mit vorgefertigten Nachrichten beschimpfen. Auch könnt Ihr zu zweit an einer Konsole online spielen oder via Friend Code nach Mitstreitern suchen – ideal für Teamkämpfe!

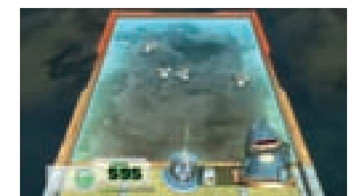
» **Leveleditor:** Erstmals dürft Ihr eigene Arena-Arrangements erstellen und diese auf Knopfdruck im Test-Modus ausprobieren (siehe Bild). Außerdem könnt Ihr die erstellten Levels per Nachrichtendienst an Wii-Freunde verschicken oder mit einer SD-Karte auf den Computer überspielen und tauschen.

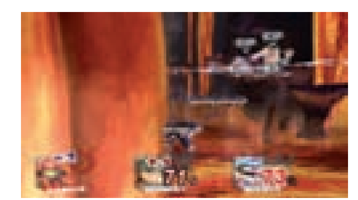


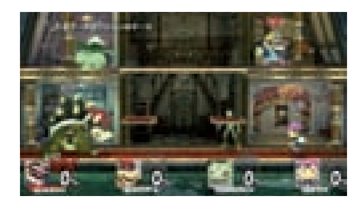




Wii Die Kontrahenten nehmen Euch mit Monsterangriffen aufs Korn (oben) – doch auch nebensächliche Figuren wie die Karts können Euch schaden (unten).


Wii Trefft die Trophäen: Erspielte Münzen verballert Ihr am Automaten.


Wii Achtet auf die Lava – Ihr müsst im rechten Augenblick ausweichen.


Wii Ring frei für den Brawl: Jeder Held beginnt in seiner eigenen Ecke.



Wii In manchen Arenen müssen sich die Fighter um wenige Quadratmeter schlagen: Wenn hier drei oder vier Spieler durcheinander prügeln, wird es ganz schön eng – lasst Euch bloß nicht abdrängen.



Wii Arenakämpfe und Hüpflevels umrahmt Nintendo mit zahlreichen Funktionen: Links basteln wir im Editor einen Plattformlevel, rechts schießen wir ein aufregendes Action-Foto vom Sternenfuchs.

welches den Feind mit einem mächtigen Angriff aus der Arena fegt. Der Bildschirm wird dunkel, Blitze zucken und Eure Figur zeigt eine individuelle Megaattacke – freut Euch auf Elektrocombo, Panzerangriffe und den goldenen Super Sonic.

Backpfeifen weltweit

"Super Smash Bros. Brawl" verwöhnt Nintendo-Fighter nicht nur mit neuen Figuren, Items und einem vollständigen Abenteuermodus, sondern bietet auch Online-Matches für bis zu vier Zocker. Deren Einrichtung gestaltet sich ebenso unkompliziert wie ein Einspielerkampf: Eine Online-Lobby existiert nicht, Ihr wählt einfach Spielvariante sowie Figur und werdet dann mit zufälligen Mitspielern verbunden. Via Freundescode dürft Ihr Euch aber auch mit den Kumpels online messen. Hier müssen nicht alle Spieler eine Konsole besitzen, es können sich z.B. auch zwei Freunde an einem Wii zocken. Das kann sogar lustiger sein, als wenn jeder Spieler in seinem eigenen Zimmer sitzt. Denn die Kommunikation erlaubt online lediglich vorgefertigte Kommentare, die Ihr mit einer Tastenkombination aufruft – während DS-Spieler schon lange online plaudern, bietet Nintendo Wii-Spielern noch keine passende Lösung an.

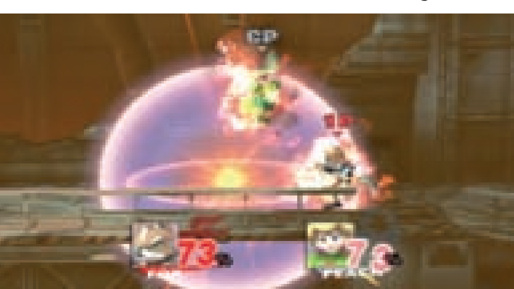
Es ist auf jeden Fall spaßig, wenigstens einen Freund fluchen zu hören – bei Teammatches verschafft Ihr Euch sogar einen echten Vorteil, schließlich lassen sich spontane Teamtaktiken nur mündlich absprechen. Die unkomplizierte Einbindung des Online-Modus gelingt Nintendo schon prima, echte Community-Funktionen mit Bestenlisten, Clans und Turnierveranstaltungen vermisst Ihr hingegen.

Macht mit!

Natürlich könnt Ihr wieder jede Menge Trophäen abstauben, Geheimnisse entdecken und Euch kreativ in die Maulschellenschlacht einbringen. Zu diesem Zweck wurde ein Foto-Modus eingebaut, mit dem Ihr die Action jederzeit stoppen könnt. Im Gegensatz zum regulären Pause-Modus lässt sich nun die Kameraperspektive variieren und zoomen, bis Ihr die Protagonisten ins rechte Bild gerückt habt. Anschließend braucht Ihr für den digitalen Schnappschuss nur noch ein Knöpfchen drücken – zeigt den Kumpels, wie Ihr Bowser platt gemacht habt! Zwischen den zahlreichen Extras wie Monster-Almanach und arrangierbarer 3D-Trophäensammlung findet sich auch ein Leveleditor, mit dem Ihr eigene Arenen bastelt: Hier könnt Ihr nicht nur Mauern und Böden bauen, sondern auch Spezialsteine und bewegliche Plattformen platzieren. So erschafft Ihr allerhand eigene Schauplätze, welche die Kämpfer vor neuartige Herausforderungen stellen – wie wäre es mit einem verzwickten Hüpflabyrinth oder einer Welt, in der sich alle Fighter eine Wackelmauer teilen müssen? Eurer Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt! Nutzt Ihr die Eigenkreationen fleißig, werden neue Bauelemente freigeschaltet: Wie die Fotos lassen sich auch die Levels per Nachrichtenfunktion oder SD-Karte tauschen.

Dank der zahlreichen Verbesserungen ist "Super Smash Bros. Brawl" ein echter Fortschritt zu "Melee" – das gilt für Solo-Klopper ebenso wie für Mehrspieler-Freunde: Mit dem Online-Modus habt Ihr Zugang zu immer neuen Mitspielern – wollt Ihr Euch kniffligen Herausforderungen stellen, findet Ihr im Abenteuer-Modus eine Fülle origineller Aufgaben. Mit seinen vielen Spielvarianten ist "Brawl" ist eben mehr als nur eine einfache Prügelei. *oe*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



Wii In den verbissen geführten Matches überraschen Euch immer wieder neue Elemente: Mal wird die Arena von gewaltigen Explosionen erschüttert (links), mal Eure Sicht durch farbigen Rauch beeinträchtigt (rechts).

SUPER SMASH BROS. BRAWL

» unkomplizierte Vierspieler-Gefechte
» jetzt auch für Solisten motivierend
» massig Modi und Extras

Wii — SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	6 von 7
Sound	8 von 10




PLAY MORE & PAY LOW
>>CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES!<<
GOD OF WAR
PlayStation 2
BAROQUE
ACME
THE RPG EXPERTS B.V.
Phone 0700 84342637
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands

Rätselhaftes Japan

Neues Futter fürs Hirn gefällig? An Hudsons "Puzzle Series" habt Ihr eine Weile zu knabbern.

Auch in Fernost erfreuen sich Rätsel in Zeitschriften ungebrochener Beliebtheit. Diese Erkenntnis und der Erfolg von Casual Games in Japan war für Hudson Anlass, von 2006 bis 2007 die "Puzzle Series" zu veröffentlichen. Insgesamt sind 13 Teile unterschiedlichster Machart erschienen: Die Palette reicht von Puzzles im eigentlichen Sinn über die allgegenwärtigen Sudoku bis hin zu ausgefallenen Zahlenknoblern. Allen Teilen gemein ist die einheitliche Bedienung. Gesteuert wird per Touchscreen oder mit den Buttons. Jeder Titel greift auf ein im Prinzip gleiches Interface zu. Ihr müsst Euch also nur einmal an das simple japanische Menü gewöhnen. Alle Titel bieten Euch massig Aufgaben in drei Schwierigkeitsstufen (einfach, normal, schwer) und ein japanisches Tutorial. Während des Spiels könnt Ihr mittels 'Check'-Funktion überprüfen, ob Ihr auf dem richtigen Weg seid. In den Optionen wählt Ihr aus verschiedenen Hintergrundmelodien und -Designs aus und könnt zwischenspeichern. Im Kasten 'Das Interface' zeigen wir Euch, wo Ihr was in den Optionen findet.

Die drei interessantesten Vertreter stellen wir Euch näher vor: "Slitherlink", "Nurikabe" und "Akari" Was die Serie sonst noch zu bieten hat, entnehmt Ihr der Tabelle. *jk*

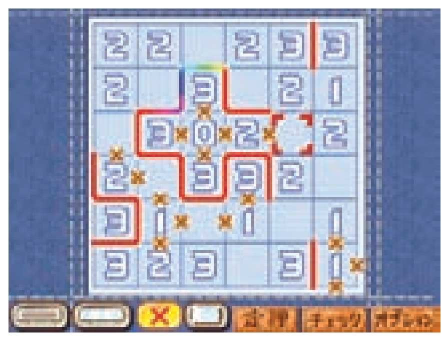
DENKSPIEL

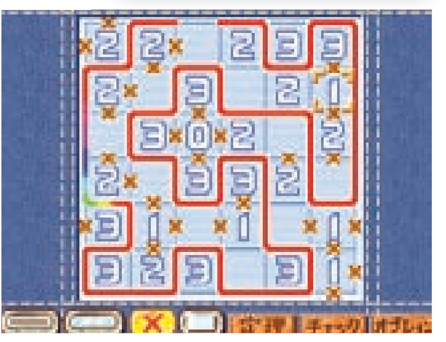
Vol. 5: Slitherlink

"Slitherlink" ähnelt "Minesweeper": Die Zahlen auf dem Spielfeld zeigen, an wie vielen Seiten sie von Linien umschlossen sind. Steht eine 0 direkt neben einer 3, ist sofort klar, an welchen Seiten der 3 die Linien verlaufen müssen. Liegen aber zwei 3er-Felder direkt nebeneinander, muss zwischen den beiden Blöcken eine Linie verlaufen. Ziel ist es, eine in sich geschlossene Figur zu zeichnen, in der sich die Linien nicht kreuzen. Bei den '6 x 6'-Feldern noch recht einfach, braucht Ihr für die '36 x 20'-Brummer über eine Stunde! Der Reiz von "Slitherlink" liegt in der Einfachheit des Spielprinzips begründet: Es ist schnell erlernt und trotzdem sind die Puzzles so designt, dass Ihr Schritt für Schritt neue Tricks und Kniffe lernt, mit denen Ihr immer neue Situationen meistert. Vorsicht bei Zugfahrten: So süchtig wie diese Puzzles machen, vergesst Ihr schnell, rechtzeitig an der Haltestelle auszusteigen.









DS Zu Beginn sind die eingetragenen Zahlen auf dem Feld die einzige Hilfestellung (links). Sind die offensichtlichen Linien eingetragen, geben sie neue Hinweise auf zusätzliche Linien (Mitte). Die "Slitherlink"-Regeln konsequent angewandt, ergibt sich nach und nach eine geschlossene Figur (rechts).

DENKSPIEL

Vol. 11: Nurikabe

Das Prinzip von "Nurikabe" ist ähnlich dem von "Slitherlink": Auf einem weißen Feld stehen Zahlen. In "Nurikabe" geben sie aber an, wie viele weiße Felder aneinandergrenzen dürfen. Ihr füllt dann die übrigen Felder schwarz aus. Aber Vorsicht: Es dürfen keine schwarzen Flächen entstehen, also z.B. kein 2 x 2 Felder großes Quadrat. Auch in "Nurikabe" motiviert Euch die angenehme Lernkurve, immer größere Rätsel zu meistern. Im Spiel sind zusätzlich Demos zu "Akari" und "Hitori" enthalten.





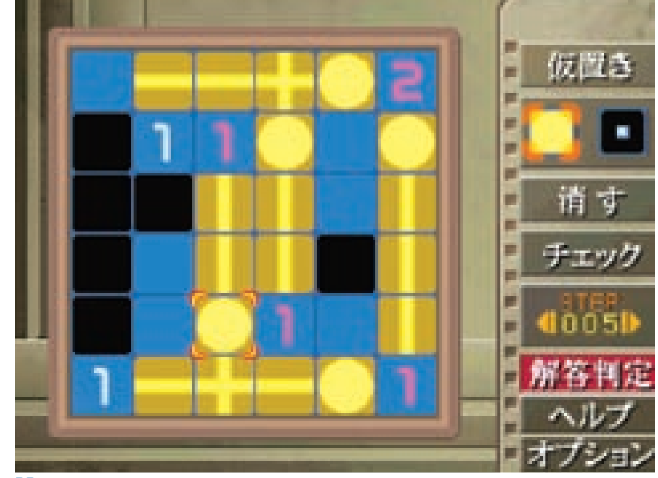
DS Orange Zahlen zeigen, dass die weißen Felder korrekt platziert sind.

DENKSPIEL

Vol. 12: Akari

Zahlen und Blöcke, die Dritte – diesmal mit Lampen. In "Akari" platziert Ihr Lichtquellen um die mit Zahlen versehenen Blöcke, um das gesamte Spielfeld zu erleuchten. Ihr könnt die Lampen überall hinsetzen, nur darf keine Leuchtquelle im Schein einer anderen stehen. Deutlich leichter als "Nurikabe" und "Slitherlink", es dürfte dennoch einige Zeit vergehen, bis Ihr alle 290 Aufgaben gelöst habt. Auch "Akari" kommt mit Demos: "Nurikabe" und "Hitori" warten auf ein Probespiel.





DS Lichtquellen strahlen horizontal und vertikal bis zum nächsten Block.

Das Interface

Am Beispiel von "Slitherlink" wollen wir Euch die wichtigsten Optionen der "Puzzle Series" zeigen, damit Ihr in den japanischen Menüs nicht herumirrt.

Das Menü: Rechts unten findet Ihr den Optionen-Button. Merkt Euch das kleine umgedrehte 'E' in der Schrift. Das hilft Euch, in anderen Spielen die Optionen zu finden. Links daneben sitzt die praktische 'Check'-Funktion. Orientiert Euch an dem ersten Zeichen, das aussieht wie ein 'T' mit doppeltem Strich.





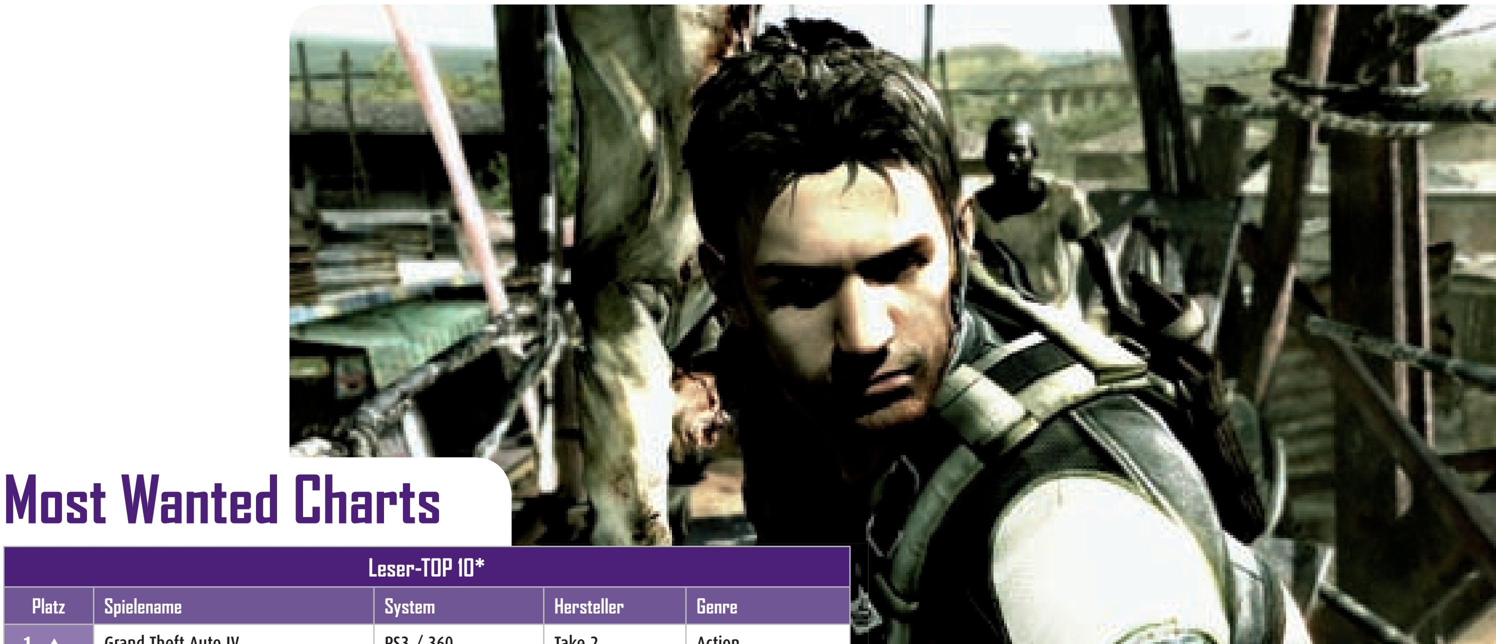
Die Optionen: Rechts von 'BGM' wählt Ihr die Hintergrundmusik aus, in der Zeile darunter das Design. Rechts oben sitzt die 'Retry'-Funktion, mit dem Button darunter gelangt Ihr wieder zur Spielfeld-Auswahl. Ganz wichtig ist das Zwischenspeichern. Das findet Ihr rechts unten oder über dem Y-Button. Beantwortet die Euch gestellte Frage mit A, speichert Ihr Euren Fortschritt und kehrt zum Titelbildschirm zurück, wo Ihr ganz oben einen neuen Menüpunkt zum Weiterspielen findet. Mit B brecht Ihr das Speichern ab.

Hudsons "Puzzle Series" im Überblick

Nr.	Name	Beschreibung	Wertung	ca. Preis
1	Jigsawpuzzle	Puzzles im eigentlichen Sinn: Setzt Bilder von süßen Kätzchen zusammen oder verteilt Länder auf Landkarten korrekt.	★★★☆☆	25 Euro
2	Crossword	Japanische Kreuzworträtsel – ohne fundierte Japanischkenntnisse seht Ihr hier kein Land.	★☆☆☆☆	25 Euro
3	Sudoku	Über 300 Sudoku-Felder für Rätselsüchtige. Solltet Ihr Dr. Kawashimas Sudokus abgearbeitet haben, schaut hier mal rein.	★★★★☆	25 Euro
4	Kakuro	Im Schatten von Sudoku gehen die Kakuro-Zahlenknobler zu Unrecht etwas unter. Das Modul bietet mehr als 300 Kakuro-Felder.	★★★★☆	25 Euro
5	Slitherlink	Über 250 "Minesweeper"-ähnliche Rätsel: extrem süchtig machendes Spiel rund um Zahlen und Linien.	★★★★★	25 Euro
6	Illust Logic	Solltet Ihr "Picross DS" schon auswendig kennen, kommt Ihr mit "Illust Logic" in den Genuss von über 300 neuen Aufgaben.	★★★★☆	30 Euro
7	Crossword 2	Noch mehr japanische Kreuzworträtsel. Für diejenigen, die den ersten Teil gemeistert haben.	★☆☆☆☆	30 Euro
8	Nankuro	Knobelei, bei der Zahlen mit japanischen Silben ausgetauscht werden müssen. Ohne Sprachkenntnisse nicht spielbar.	★★☆☆☆	30 Euro
9	Sudoku 2 Deluxe	Und wieder Sudoku: Habt Ihr die "Puzzle Series Vol. 3" schon gelöst, vertreibt Ihr Euch mit 300 neuen Aufgaben die Langeweile.	★★★★☆	30 Euro
10	Hitori	Komplexe Zahlenknobelei, die auf Symmetrien beruht. Wer das japanische Tutorial nicht versteht, hat schlechte Karten.	★★☆☆☆	25 Euro
11	Nurikabe	Schwärzt die korrekten Blöcke, um die geforderten weißen Blöcke zu isolieren.	★★★★☆	25 Euro
12	Akari	Verteilt Lichtquellen auf dem Spielfeld: zugängliche und anfangs einfache Knobelei rund um Zahlen und Blöcke.	★★★★☆	25 Euro
13	Kanji Puzzle	Ausschließlich Kanji benutzendes Kreuzworträtsel – für Nicht-Japaner unspielbar.	★☆☆☆☆	25 Euro



INTERAKTIV



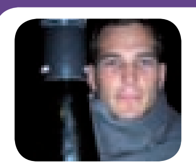
Most Wanted Charts

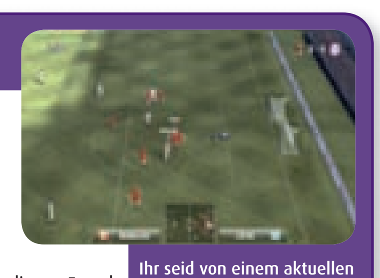
Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 ▲	Grand Theft Auto IV	PS3 / 360	Take 2	Action
2 ▼	Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action-Adventure
3 ▲	Metal Gear Solid 4	PS3	Konami	Action-Adventure
4 ▲	Alan Wake	360	Microsoft	Action-Adventure
5 (neu)	Condemned 2: Bloodshot	PS3 / 360	Sega	Action-Adventure
6 (neu)	Killzone 2	PS3	Sony	Ego-Shooter
7 (neu)	Gears of War 2	360	Microsoft	Action
8 (neu)	Gran Turismo 5	PS3	Sony	Rennspiel
9 (neu)	Brütal Legend	PS3 / 360	Vivendi	Action-Adventure
10 (neu)	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo	Rennspiel

* Ihr bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac-forum.de/forum

Verriss des Monats: PES 2008

Eine Fußball-Ehe zerbricht – unser Leser André 'ame/Andy' Meier erzählt von seinem "Pro Evolution Soccer 2008"-Leid.





Wenn mich vor einigen Jahren jemand gefragt hätte, welches Spiel ich niemals negativ bewerten würde, wäre das mit Sicherheit Konamis Fußballoffenbarung gewesen. 2008 sieht die Welt leider nicht mehr so rosig aus. Wie zur Hölle kann man ein Fußballspiel in die Welt setzen, bei dem der Online-Modus komplett unbrauchbar ist? Und wenn man diesen Frevel denn begeht, wieso um alles in der Welt ist eine Spieleschmiede dieser Größe nicht in der Lage, innerhalb kurzer Zeit einen anständigen Patch anzufertigen? Wer bitte spielt heute noch Fußballspiele gegen die CPU? Die Antwort auf diese Frage bringt mich zum Schluss, dass "PES 2008" im aktuellen Entwicklungsstadium völlig unspielbarer Müll ist. Nicht gerade berauschend, wenn ich mit dem Ball an der Mittellinie stehe und sich das Leder einen Moment und eine hässliche Ladesekunde später hinter meinem Torwart befindet. Gerettet wird das Ganze nur durch die nette Kollegenriege, die für ein Offline-Match die Bude unsicher macht. So nicht, liebe Jungs von Konami, reißt Euch mal ein wenig zusammen und programmiert mit "PES 2009" wieder ein rundum perfektes Fußballspiel. Wenn Ihr dann schon dabei seid, organisiert Euch gleich noch die Bundesliga-Lizenzen.

Ihr seid von einem aktuellen Spiel enttäuscht und wollt Eurem Ärger Luft machen? Wir bieten Euch die passende Plattform: Sendet Euren ca. 1.200 Zeichen langen Text (inkl. Leerzeichen) an leserpost@maniac.de oder verewigt ihn im MAN!AC-Forum (www.maniac-forum.de/forum) im passenden Beitrag. Der unterhaltsamste Verriss wird dann mit Foto (bitte zusenden!) und Namen hier abgedruckt.

MAN!AC
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 ▪ 86415 Mering
info@maniac.de ▪ www.maniac.de
Leserbriefe: leserpost@maniac.de

Manischer Monat

30 Tage MAN!AC: Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche redaktionelle Wahnsinn

Hier kommt Kurt



6. Februar Obwohl Profi-Wrestler Kurt Angle offensichtlich nicht an Muskelschwund leidet, drückte sich der amtierende TNA World Heavyweight Champion um eine Runde Armdrücken mit Michael. Fadenscheinige Ausreden wie eine verletzte Schulter oder ein trainingsfreier Tag kramte der Sportler hervor, um sich nicht mit dem kampflustigen Volontär messen zu müssen. Immerhin posierten die beiden im Anschluss an ein Interview zu Midways Wrestling-Titel "TNA iMPACT!" (Preview auf Seite 30).

Prof. Dr. Pfeiffer? Der ist schon weg...

29. Januar



Die MAN!ACs besuchten die 6. Augsburger Mediengespräche, um im Anschluss an die Podiumsdiskussion zum Thema 'Medienverhalten von Kindern' mit dem umstrittenen Kriminologen Prof. Dr. Christian Pfeiffer zu sprechen. Leider störten politische Lobhudeleien den zeitlichen Ablauf so sehr, dass wir Herrn Pfeiffer nur noch zum Taxi flitzen sahen. Glücklicherweise konnten wir das Interview zu einem späteren Zeitpunkt nachholen (siehe Seite 86).

Sparen? Warum denn?

20. Januar

Nintendo verdient derzeit sehr viel Geld. Deshalb hat es Nintendo nicht nötig, bei den kleinen Dingen zu sparen. Darum werden jetzt ganz große Kartons verwendet, um ganz kleine Spiele zu verschicken. Klingt doof – und ist es auch.

Diese Woche im MAN!AC-Mittagskino:

Nix, wir reden lieber!

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Der Name des Mutterschiffs von "Xenogears"-Endgegner Deus lautet Merkabah und ist biblischen Ursprungs. In Ezechiel 1,5-14 ist vom mächtigen Thronwagen Gottes (hebräisch Merkava = Streitwagen) die Rede. Eine Panzerserie der israelischen Armee trägt ebenfalls den Namen Merkava.

Guten Appetit!

18. Februar



Schadenfreude ist doch die schönste Freude: Da kauft sich Volontär Michael einen leckeren Paprika-Brotaufstrich und beglückt damit nicht das aufgeschnittene, willig daliegende Weißbrot, sondern den grauen Teppichboden der Redaktion. Denn schusselig wie er manchmal ist, rutschte ihm die Pampe vom Messer – wir haben gelacht!

Neue Zielgruppe für DS

8. Februar

Hinter den Kulissen unserer Schwesterzeitschrift Mobile Gamer: Das DS spielende Pferd Joker, das Max für einen DS-Bericht abgelichtet hat, steht gar nicht auf Videospiele, sondern ist in Wirklichkeit nur sehr verfressen. Unser Model Eva hält in der linken Hand fein geschnittene Möhren und lockt den fotogenen Vierbeiner mit diesem Trick vor die Linse. Dieselbe Taktik wenden wir übrigens seit Jahren beim Einfangen unserer Volontäre an.





LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Allerlei Ballerei

Der Shoot'em-Up-Beitrag war einfach genial. Jeder, der jemals diesem Genre verfallen war, bekommt bei den Screenshots feuchte Augen. "R-Type", "Gradius", "Raiden" usw. sind immer noch fantastisch. Bitte vergesst nicht "Prehistoric Isle in 1930", dieser Automat hat uns am Campingplatz Gohren am Bodensee jeden Pfennig aus der Tasche gezogen. Damals hat man noch Pfandflaschen gesammelt, um Arcade-Automaten zocken zu können. Gerade dieses Shoot'em-Up hat für die damalige Zeit richtungsweisende Ideen gehabt, wie die im Kreis schwirrende Drohne mit unterschiedlicher Bewaffnung, die ein taktisches Vorgehen ermöglichte. Meiner Meinung nach ist "Prehistoric Isle in 1930" in der Shoot'em-Up-Geschichte unterschätzt worden. Bitte nennt diese Perle in Eurem Beitrag.

Marc Langer, Bingen

UPDATES & ERRATA

Update: Zur PS3-Fassung von "Frontlines: Fuel of War" gab es lange Zeit wechselnde Aussagen, inzwischen steht es aber endgültig fest: Für die Sony-Konsole wird das Spiel nicht mehr erscheinen.

Mea Culpa: Im Projektilgewitter der Import-Shooter hat Matthias kurz die Orientierung verloren: Anders als behauptet, gab es "Psyvariar 2" doch nie in Europa – dafür aber den Vorgänger.

Mea Culpa: "Tomb Raider: Legend" kam zwar erst spät, aber doch noch für den GameCube raus – Max muss als Strafe für diesen Fauxpas "Angel of Darkness" noch mal durchspielen.

Vielen Dank für das Shoot'em-Up-Special. Damit seid Ihr ein Fels in der Brandung des Mainstream und Kommerz. Für mich als 40-jährigen und Spieler der ersten Stunde der Grund, monatlich Euer Heft zu wählen. Dieser Idealismus und Mut muss gewürdigt werden. Macht weiter so, auch die Import- und Merchandise-Artikel sind klasse. Ihr habt es erkannt: Unterschätzt die Oldies nicht, wir haben die Kohle!

Axel Heidenwag, via E-Mail

Welcher Niko darf's sein?

Bald erscheint nun "GTA IV" und die Vorfreude kennt, zumindest bei mir, keine Grenzen. Allerdings wagte ich bislang nicht, das Spiel vorzubestellen, weil es noch ein paar Unklarheiten in Sachen Lauffähigkeit und Zensur gibt. Vielleicht habt Ihr Quellen, die Ihr dahingehend anzapfen könntet? Folgendes ist mein Kenntnisstand: Will man "GTA IV" ungeschnitten spielen, hat man folgende Möglichkeiten:

1. Die Xbox-360-Version: Hier wird man wahrscheinlich auf die englische oder österreichische Version ausweichen können, eine Regionsfreiheit der US-Version ist zweifelhaft.
2. Man kann mit Fug und Recht erwarten, dass die PS3-Version codefree sein wird, aber eine mögliche US-Version nutzt einem ja nicht unbedingt etwas, wenn die Hardware die Zensuren durchführt wie es z.B. die japanische PS3 mit "Resistance" und "Uncharted" macht. Eigentlich würde ich dasselbe in Deutschland mit "GTA IV" erwarten, weshalb ein Importspiel nichts bringen würde.

Rein technisch dürften sich die beiden Version wie ein Ei dem anderen gleichen, oder?

Fabian Schwarz, via E-Mail

Wir konnten bislang nur die Xbox-360-Fassung anspielen, aber wir gehen davon aus, dass "GTA IV" auf der PS3 identisch ausfällt. Vorab kann man das allerdings nie definitiv sagen, die angekündigten Zusatz-Downloads sind allerdings definitiv Microsoft-exklusiv. Was genau in der deutschen Fassung geschnitten wird, konnte Take 2 bislang nicht sagen, da die finale

Prüfung noch aussteht – wir tippen auf die üblichen Dinge wie dezent weniger Gewalt, keine Kopfschüsse oder kein Ausrauben niedergeschlagener Passanten. PS3-Zensur durch die Hardware sollte es aber keine geben, denn spezifische "deutsche" Konsolen gibt es nicht – Europa zählt für Sony als eine Region.

Was treibt Rare?

Ich habe in der MAN!AC schon lange nichts mehr über "Banjo-Kazooie 3" gelesen. Habe ich da was übersehen oder gibt es tatsächlich nichts mehr zu berichten? Mich würde interessieren, ob dieses Spiel für die Xbox 360 überhaupt noch erscheinen wird. Soweit ich das mitbekommen habe, sollte es doch schon 2007 erscheinen.

Andreas Tammen, via E-Mail

In der Tat haben wir seit der ersten Ankündigung auf X06 kaum etwas von "Banjo-Kazooie" gehört, allerdings gab es jüngst ein Lebenszeichen. Viel mehr als ein paar Andeutungen sowie die Bestätigung, dass das Spiel sich weiterhin in Entwicklung befindet, lässt sich Rare aber weiterhin nicht entlocken. Einen festen Termin hat Microsoft noch nie genannt, allerdings soll es dieses Jahr vielleicht noch klappen – bei den notorisch langsamen Briten legen wir dafür aber nicht die Hand ins Feuer.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

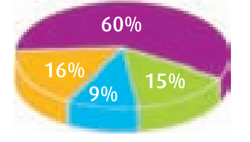
Mit Wii und DS könnten Point'n'Click-Spiele ihren zweiten Frühling erleben. Interessiert Euch das Genre noch?

A Aber hallo! Ich freue mich über jedes neue Adventure.

B Nur bei so frischen Spielen wie "Zack & Wiki".

C Früher mal, aber heute ist das Genre tot.

D Zu wenig Action! Hat mich noch nie interessiert



Ideenarmut?

Viel wurde über die neuen Konsolen gemeckert, es wäre noch lange nicht die Next Generation. Wenn ich mir Spiele wie "MotorStorm", "Forza Motorsport 2" oder "Metal Gear Solid 4" so ansehe, dann kann man schon von Next Generation sprechen. Das Problem der Spielehersteller ist nicht die Power der Konsolen, sondern ihre Fantasielosigkeit und der enorme Zeitdruck. Mir ist es jetzt sogar mal lieber, wenn man auf Hammerspiele länger warten muss und dafür die Qualität stimmt. Gut Ding will Weile haben, auch wenn das Warten manchmal schmerzt. Umso schöner ist es dann, ein Meisterwerk sein Eigen nennen zu dürfen.

Marc Langer, via E-Mail

Preisinflation?

Als treuer Leser Eures Magazins möchte ich etwas über die Spielepreise schreiben. Zum Beispiel Xbox 360: Hier in der Schweiz lagen die Preise bis jetzt immer unter 100 sfr/62 Euro, aber seit Anfang 2008 kosten einige Titel bereits 109 sfr/68 Euro. Für das ebenfalls brandneue "Devil May Cry 4" werden dagegen 'nur' 89 sfr/55 Euro fällig. Und "Nights: Journey into Dreams" für Wii gibt es bei uns für 99 sfr/61 Euro, während andere Wii-Spiele um die 70 sfr/44 Euro kosten. Ist das in Deutschland auch so? Wie lässt sich dieser Preisanstieg erklären? Ich finde, dass aktuelle Next-Gen-Spiele nicht über 60 Euro kosten sollten

P.S.: Wird "Crysis" eigentlich auch für Konsolen umgesetzt?

Erich Heeb, via E-Mail

Auch in Deutschland gibt es Preisunterschiede, die teilweise nicht nachvollziehbar sind – was sich die zuständigen Leute bei den Herstellern denken, versteht der Käufer oft genug nicht. An den hohen Entwicklungskosten, die für Next-Gen-Spiele hin und wieder als nachvollziehbarer Grund genannt werden, kann's jedenfalls nicht immer liegen. "Crysis" ist bislang nicht angekündigt und wird in der bekannten Form wohl nicht kommen – schließlich läuft's selbst auf den besten PCs bis dato kaum flüssig. Eine Konsolen-optimierte Fassung halten wir aber für realistisch.

Dante zieht nach?

Bei "Devil May Cry 4" für die PS3 quält mich ein konstantes Dauergeruckel: Immer wenn ich auf offenen Plätzen oder in größeren Räumen umherstreife, scheint das Bild der Umgebung bruchstückhaft nachzuziehen. Da ich in Eurem Test jedoch nachgelesen habe, dass die Framerate bei konstanten 60 Bildern pro Sekunde liegt und damit trotz aufwändiger Grafik alles permanent flüssig bleibt, bin ich jetzt etwas verwundert. Meine PS3 ist mit einem sehr guten RGB-Kabel von Snakebyte an einen 32-Zoll-Röhrenfernseher von Sony angeschlossen, auf dessen Vorderseite ein 100-Hertz-Zertifikat prangt. Bei deutschen als auch US-Spielen bekam ich damit bis jetzt immer eine perfekte Darstellung ohne Qualitätseinbußen.

Ich dachte, das Spiel sei kaputt und holte es mir erneut (diesmal die US-Fassung), aber auch der Versuch half nichts. Bitte versucht eine Lösung für dieses Problem zu finden.

Jannik Schmoller, via E-Mail

Etwas verwundert sind wir auch, denn die von Dir angesprochenen Aussagen können wir in unserem Test nicht finden... "Devil May Cry 4" sieht vor allem stilistisch toll aus, doch was Du beschreibst, ist der berüchtigte Tearing-Effekt (siehe Glossar). Dafür gibt es keine Abhilfe, egal welches Kabel Du benutzt oder welche Hertzrate der Fernseher beherrscht – die bestmögliche Qualität gibt's so oder so nur auf einer HDTV-Glotze.

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Allein dieses Geräusch beim "einführen". Überhaupt: "Einführen". nene! "Ich kann heute nicht mehr spielen, mein Bioport ist ganz wund!" *eincreme*«
B.I.G. Boss 370 zum Thema "Spiele per Gedanken steuern" und auf die Antwort "Hätte lieber 'nen Bioport wie in eXistenz"

Blu Ray Laufwerk für die Xbox 360? - KO
*** is doch egal, 360 is für sowas eh zu laut /nt - Phil**
o Re:is doch egal, 360 is für sowas eh zu laut /nt - B.I.G. Boss 370
o für "Twister" gucken ist sie ideal. nt - SNK-rules
+ Ambisound! n/t - BOzard

»Unglaublich, was man alles aus einer Konsole herausholen kann, wenn man erst mal den geheimen 48X-Full-Screen-Anti-Aliasing-Modus entdeckt hat... ;-)«
Spyro2000 zu den neuen Screenshots von "Too Human"

Wo sind die Tipps?

Mir ist aufgefallen, dass seit drei Ausgaben keine Tipps und Tricks mehr enthalten sind. Die Komplettlösungen sind ja schon ewig und drei Tage weggefallen. Aber nun gar keine Tipps und Tricks mehr, dass kann's doch auch nicht sein. Gerade wegen dieser Rubrik habe ich mir die MAN!AC immer geholt. Gibt es eine Chance, dass diese Rubrik wiederkommt?

Henrik Heinsohn, via E-Mail

Wir haben die Komplettlösungen/Tipps & Tricks aus drei Gründen eingestampft:
1. Bei den Lesern rangieren sie in der 'Was soll unbedingt ins Heft'-Rangliste auf den letzten Plätzen.
2. Wir nutzen den freien Platz lieber für umfassende Titelstorys, Tests oder Extended-Artikel, die in der Lesergunst ganz oben stehen.
3. Im Internet bieten viele Seiten kostenlose Tipps/Komplettlösungen an. Mit denen können wir in Sachen Umfang nicht konkurrieren, da müssten wir schon jeden Monat ein Sonderheft drucken. Außerdem sind viele hübsch gemachte und empfehlenswerte Lösungsbücher im Umlauf.

Geht die PS3 unter?

Ich habe neulich im Internet gelesen, dass "BioShock" eventuell doch noch die stolzen Besitzer einer PS3 beglücken könnte. Ist an der Geschichte was dran?

Osterfloh2, via E-Mail

Unmöglich erscheint es uns nicht, doch laut Take 2 ist eine Umsetzung weiterhin nicht geplant.

SCHREIB MAL WIEDER:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 4. April 2008.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

GEWINNSPIELE

Auf Teufel komm raus

In Zusammenarbeit mit Capcom feuern wir acht "Devil May Cry 4"-Pakete raus.

Schnappt Euch:

4 x Xbox-360-Paket bestehend aus "DMC 4"-Collector's Edition für Xbox 360, T-Shirt, Xbox-360-Faceplate, Lederarmband und dem Roman "Devil May Cry: Der Ursprung"

oder

4 x Bundle für PlayStation-3-Zocker mit der "DMC 4"-Collector's Edition für PS3, T-Shirt, Kalender, Lederarmband und der Anime-DVD "Devil May Cry: Vol. 1"

Lust mit den Dämonen zu tanzen?
Dann flugs unsere Frage beantworten:

Wie heißt der neue Hauptcharakter in "Devil May Cry 4"?

A: Vespasian
B: Nero
C: Marc Aurel

Stichwort: Devil May Cry

Zurück zur Natur

Doppelter Überlebenskampf: In Kooperation mit Touchstone verlosen wir sechs "Turok"-Pakete für Bildschirmkämpfer und Naturburschen.

Das gibt's zu gewinnen:

3 Pakete für PlayStation-3-Jäger mit dem PS3-Spiel "Turok", T-Shirt, Jacke, Mütze und lebensnotwendigem Survival-Kit

außerdem

3 Xbox-360-Sets mit dem 360-Game "Turok", modischer Jacke, T-Shirt und Dinojäger-Mütze

Wer sich diese tierischen Gewinne nicht entgehen lassen will, beantwortet einfach folgende Frage:

Wie hieß der charismatische "Turok"-Designer der N64-Ära?

A: Anthony Arbeitsalkohol
B: Freddy Funktionsfusel
C: David Dienstbier

Stichwort: Turok

KNOW-HOW

MACHT DEN WII-JAY

Werdet mit der Wii-Remote zum PC-DJ: Dank kostenloser Software kann der Nintendo-Controller Euren Media Player bedienen – das klappt sogar mit Motion-Funktionen.

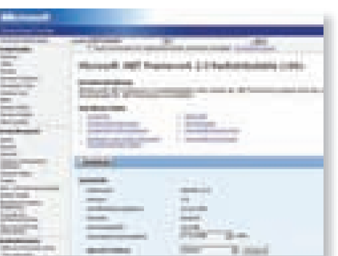
Mit der Wii-Remote lassen sich die Wii-Benutzeroberfläche und Spiele komfortabel bedienen: Wäre es nicht praktisch, den originellen Controller auch für PC-Anwendungen wie den Media Player zu benutzen? Kein Problem, denn die Software "BlueTunes" macht Eure Wii-Remote mit 17 Programmen kompatibel. Wie das klappt und welche Funktionen unterstützt werden, das erklärt Euch MAN!AC in dieser Know-how-Episode. *oe*

INTERNET-ADRESSEN

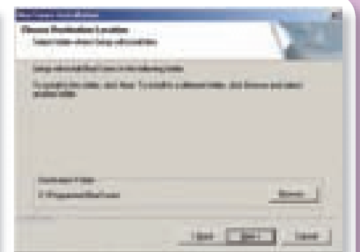
ANGEBOT	LINK
BlueTunes	http://home.comcast.net/~bluetunes/
.NET Framework 2.0	www.microsoft.de

1 DIE VORBEREITUNGEN

Damit eine Verbindung zustande kommt, benötigt Ihr einen PC mit Win-XP und Servicepack2. Außerdem müsst Ihr die Entwicklerumgebung ".NET Framework 2.0" einrichten, die Ihr im Download-Center der Microsoft-Homepage findet. Anschließend installiert Ihr die "BlueTunes"-Anwendung mit den vorgegebenen Optionen. Zuletzt braucht Ihr eine kompatible Bluetooth-Schnittstelle, die Verbindung zum Controller schafft: Weil die Wii-Remote nicht von allen Bluetooth-Sticks für USB erkannt wird, müsst Ihr mit Eurer Hardware experimentieren. Verlässlich ist etwa der MSI Star Key USB, den Ihr für zirka zwölf Euro ersteht (z.B. bei www.amazon.de). Sobald Ihr die Wii-Remote mit der Bluetooth-Schnittstelle gepaart habt, könnt Ihr in "BlueTunes" loslegen – studiert dazu die Homepage.



Mit der Suchfunktion des Download Center lässt sich das ".Net Framework 2.0" leicht aufstöbern.



Einfach 'Weiter' klicken: Installiert die Software mit den vorgegebenen Optionen.

2 WÄHLT EUREN OPTIMALEN PLAYER

Nach dem Start von "BlueTunes" landet Ihr in einem Menü mit 17 Media Playern: Alle wichtigen Anwendungen wie "iTunes", "Winamp", "VLC" und "Windows Media Player" sind vertreten. Allerdings unterscheiden sich die unterstützten Funktion für Hotkeys deutlich: Bei den letzteren beiden Anwendungen könnt Ihr mit den Tasten und Bewegungskommandos der Wii-Remote lediglich vor und zurück spulen (Remote seitlich neigen), sowie Shuffle und Visualisierung aktivieren. Zur sinnvollen Bedienung eines Players gehört aber zumindest der Sprung zum letzten oder nächsten Track: Das ist immerhin mit „Winamp" und dem "Quintessential Player" möglich. Richtig luxuriös fällt die Bedienung von "iTunes" aus, bei dem Ihr zusätzlich zu allen genannten Funktionen das aktuelle Lied per Remote-Kommando auf eine Playlist setzen könnt. Außerdem lassen sich Track-Informationen auf den Bildschirm rufen. Wer auf eine Taste für die Pause-Funktion nicht verzichten kann, muss dagegen den "GOM Player" installieren. Alle weiteren Funktionen der Player müsst Ihr klicken: Wenn der PC-Bildschirm eingeschaltet ist, lassen sich die Anwendungen natürlich auch mit dem Mauszeiger bedienen. Diesen kann die Wii-Remote ebenfalls fernsteuern – das gelingt wahlweise sogar ohne Sensorbar!



Nach dem Start von "BlueTunes" wählt Ihr nur den Player aus: Die Software startet diesen anschließend automatisch.

3 FERNGESTEUERTE MAUS

Es gibt vier Modi, mit denen sich der Mauszeiger fernsteuern lässt: Wer auf den Bildschirm zielen will, muss auf diesen eine an den Wii angeschlossene Sensorbar oder zwei brennende Teelichter stellen – Letztere erhöhen zwar die Brandgefahr, erfüllen technisch aber denselben Zweck. Wer ungern zündelt, steuert den Mauszeiger mit dem digitalen Steuerkreuz der Remote. Das gestaltet sich bei kleinen Buttons teilweise etwas umständlich, weil Ihr oft die virtuellen Tasten verfehlt. Deshalb solltet Ihr auch den Nunchuk anschließen und den Mauszeiger bequem per Analogstick lenken. Die vierte Methode ist höchst gewöhnungsbedürftig, dafür umso interessanter: Ihr nutzt die Motion-Funktionen und neigt die Remote z.B. seitlich, um den Zeiger nach rechts oder links zu bewegen. Das beisst sich jedoch mit den oben genannten Motion-Kommandos – deshalb sind für Hotkey-Funktion und Mausbewegung eigene Motion-Tasten reserviert. Nur wenn Ihr diese gedrückt haltet, ist eine der beiden Funktionen aktiv. Deshalb braucht Ihr etwas Übung, bevor Ihr mit dieser Doppelbelegung blitzschnell schalten könnt.

In den Einstellungen dürft Ihr Tastenbelegung und Motion-Funktionen der Wii-Remote individuell variieren.



MANIAC EXTENDED

» INHALT

Schere, Stein, Papier » Videospiel-Kunst



Tinte auf Leinwand – 200 x 260 cm

Dem renommierten Künster Oliver Raszewksi fehlt eigenen Aussagen zufolge die nötige Geschicklichkeit für das virtuelle Spiel, trotzdem ist er fasziniert von Computer- und Videogames. "Sie sind ein Teil des Lebens, sie beeinflussen Gefühle. Die Trennung zwischen dem echten Leben und Virtual Reality ist nicht mehr klar zu ziehen, sie vermischt sich", meint Raszewski. Auslöser für das Projekt 'Screens' war jedoch der Wunsch, "der figurativ-sentimental-nostalgischen Malerei des öligen Kunstmarkt-Hypes einen zeitgenössischen Kommentar zu liefern". Seit 1990 beschäftigt er sich mit computergestützen Fertigungstechniken für seine Bilder. Für die 'Screens' bearbeitet er Bildschirmfotos digital nach, projiziert bzw. plottet (Aufbringen mittels eines Kurvenschreibers) diese vergrößert auf eine Leinwand und malt bzw. koloriert sie per Hand. Das Motiv des hier groß abgebildeten Werkes 'Don't lose your head' (30 x 40 cm, 2007) stammt offensichtlich von einem Ego-Shooter, Raszewski greift aber auch Themen von "Sims" oder "Second Life" auf. Unser kleines Bild zeigt die Bilder 'Green exit' (80 x 100 cm) und 'Flash' (200 x 260 cm) in einer Galerie.

Kunst oder Krempel? Teil 1

Videospiele machen Spaß, sie begeistern, animieren und inspirieren Gamer wie Zuseher. MAN!AC stellt Euch Sehenswertes aus aller Welt vor. Entscheidet selbst: Kunst oder Krempel? ***ms***



Pixel-Bling-Bling ist genau Euer Ding?

Im Land der Kängurus und Koalabären leben nicht nur die Spielspaßhasser der Krome Studios, sondern auch einige Videospielverrückte, die sich ihr liebstes Hobby nur allzu gerne um den Hals oder an die Ohren hängen. Auf der Internetseite www.rubirocket.com bringen die Mädels Brooke, Kimberley und Annette ihren von klassischen Arcadegames inspirierten Acrylschmuck an den Mann bzw. die Frau. Egal, ob die 'Arcade Luigi'-Halskette, die 'Arcade Invaders of Space'-Ohrringe oder die 'Arcade Man'-Kette – für jeweils unter 15 Euro ein ebenso preiswerter wie stylischer Hingucker für den modebewussten Zocker von Welt.



Ministeck als Pixelersatz

Wenn der gebürtige Bamberger Norbert Mayer Videospielfiguren oder -items mit Ministecksteinen nachbaut, kommen Retrofans ins Schwärmen. Schließlich ermöglichen die Kunststoffsteinchen eine fast originalgetreue Nachbildung der Pixeldarstellung. Spätestens seit 1999 stößt Bayers gelebte Leidenschaft für Heimcomputer und die dazugehörige Software auf Bewunderung: Seine Werke werden auf Ausstellungen im In- und Ausland (u.a. Amsterdam, Jerusalem) gezeigt, er erstellt Illustrationen für die Wochenzeitung "Die Zeit" oder arbeitet an Forschungsprojekten der Universität Kassel mit. Viel Liebe zum Detail steckt in seinem Online-Auftritt www.misterministeck.com, wo nicht nur Werke mit Spielbezug zu finden sind. Aktuell widmet er sich seinem Beitrag zum Unicef-Buch "60 Unite for Children", das die Arbeiten von 60 Grafikern und Künstlern enthält.

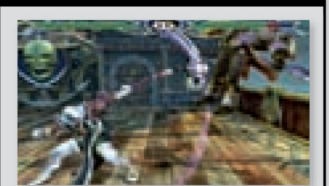
Super Papier Mario

Drucker, Papier, Schere, Kleber und jede Menge Zeit – mehr braucht Ihr nicht, um Euer Heim mit diesem schicken Papiermodell von "Super Mario Bros." zu verschönern. Entworfen wurde der kostenlos im Internet herunterladbare Bastelbogen von Tim Boettcher aus Adelaide, Australien. Tim war von Sonics Papp-Level (www.sonic.sega.jp/enjoy/papercraft/index.html) so begeistert, dass er nach einem hübschen Mario-Modell zu suchen begann. Als er keine zufriedenstellende Bauanleitung für den Klempner fand, traf er die Entscheidung: "Ich entwerfe einfach selbst eine." Aus Screenshots des Spiels holte er sich die Pixelfiguren und Umgebungen. Damit die Größenverhältnisse passen, stimmte er die verschiedenen Elemente jeweils mit der Größe eines typischen Mario-Fragezeichenblocks ab. Das hübsche Ergebnis könnt Ihr unter www.nerd-craft.blogspot.com/search/label/mario herunterladen und nachbasteln.

Christian Pfeiffer

Flegeljahre und Papiertiger: MAN!AC spricht mit dem Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) über Videospiele und Jugendschutz.

1 » 72 Spiele?



Die Liste verrät: Das Spektrum der 72 Titel beginnt bei Spielen ab 12 Jahren (z.B. "Soul Calibur 3") und reicht bis zu Games, die keine Kennzeichnung der USK bekommen haben. Neben PC-Shootern wie "Far Cry" oder "Doom 3" entdeckten wir Konsolentitel wie "Dead Rising", "Mortal Kombat: Shaolin Monks" oder "Shellshock: Nam 67". Auch die deutsche Version von "GTA: San Andreas" sowie "Tekken 5", "Metal Gear Solid 3" und "Metroid Prime 2" tauchen auf. Auffälligerweise sind Titel wie "F.E.A.R." oder "Unreal Tournament 2004" sowohl als gekürzte wie auch als Originalversion vorhanden. Fazit: Eine repräsentative Auswahl virtueller Gewalt.

X MAN!AC: Wie Sie vielleicht wissen, ist Ihr Name unter deutschen Computer- und Videospielern eher berüchtigt als berühmt. Grundsätzlich dominiert in der Spielergemeinde der Eindruck, dass Politik und Wissenschaft miteinander diskutieren, ohne Ahnung von der Materie zu haben. Jugendliche hingegen nehmen Botschaften, die mit erhobenem Zeigefinger ausgesprochen werden, ohnehin nicht ernst. An wen richtet sich Ihre Arbeit? Wollen Sie die Politik in Aufruhr versetzen oder geht es für Sie um einen Beitrag zur Wissenschaft?

Christian Pfeiffer: Natürlich ist das, was wir erarbeiten, ein Beitrag zur Wissenschaft. Aber meine unmittelbaren Adressaten sind Kinder und Jugendliche. Ich habe in den letzten drei Jahren mit 30.000 Kindern und Jugendlichen in Schulveranstaltungen über unsere Forschungsergebnisse gesprochen. Das läuft meist in den Aulen ab, in denen ich Gruppen von etwa 250 Schülern unsere Forschungsergebnisse wie zum Beispiel den Einfluss von Computer- und Videospielen auf die Schulnoten vorstelle und mit ihnen diskutiere. Die Schüler erarbeiten die Erklärungen selbst, ich steuere meine Interpretation bei. Hauptzweck der Forschung ist die Aufklärung über die Probleme und Chancen der modernen Kommunikationsformen.

Genau diese Einflüsse von Computer- und Videospielen interessieren uns. Wie informieren Sie sich eigentlich über Videogames?

Zum einen haben wir hier im Institut 72 gewalthaltige Games (1) nachgespielt. Meist waren die Tester Männer zwischen 18 und 25 Jahren, die nach dem Durchspielen einen detaillierten, 15 bis 20-seitigen Bericht erstellten. Zweitens befragen wir Kinder und Jugendliche zu ihrer aktuellen Computerspiel-Nutzung: Im Moment laufen mehrere Befragungen mit über 50.000 Teilnehmern zwischen 10 und 19 Jahren. Ein Schwerpunkt ist dabei "World of Warcraft" und die davon ausgehende Suchtgefahr.

Klammern wir das PC-Spiel "World of Warcraft" mal aus. Sie haben Testspieler, die einen umfangreichen Inhaltsbericht abgeben. Das unterscheidet sich ja nicht grundlegend von der Arbeitsweise der USK.

Oh doch! Wenn Sie unseren Testbogen mit dieser einer halben bis drei Seiten umfassenden Inhaltsangabe der USK vergleichen – da sind Welten dazwischen. Die Tester der USK sind aus unserer Sicht extrem oberflächlich. Die Gutachter, die Spiele bewerten sollen, bekommen oft nur einen einseitig-positiven, verharmlosenden Eindruck davon, was in einem Computerspiel enthalten ist. Deswegen haben wir auf eigener Basis mit einem Analysebogen unsere Forschungen durchgeführt. Im Übrigen dokumentieren unsere Tester die entscheidenden Spielszenen auf Video, für jedes Spiel existiert etwa eineinhalb Stunden Filmmaterial.

Nun ist ein Spiel in der Regel ein 'Medienprodukt' mit Dramaturgie. Nimmt man da nur einen Bruchteil heraus, besteht dann nicht die Gefahr, dass ein falscher Eindruck entsteht? Vorwiegend werden in dem Filmmaterial doch wohl

gewalthaltige Szenen zu sehen sein...
Vor Kurzem hat jemand behauptet, wir verkürzen Fußballspiele auf ihre Foulszenen. Ich sage: Wir machen es wie die Sportschau und zeigen die Szenen, die die Punkte bringen. Und das sind nicht die Foulszenen, sondern die Tötungsszenen. Zum Beispiel haben wir bei "Der Pate: Die Don-Edition" gezielt Ausschnitte gewählt, die das Geldbelohnungssystem im Spiel zeigen. Man muss Menschen töten, um Geld zu kassieren. Nur so kommt man zu Punkten und erreicht den Sieg. Nichts anderes macht analog die Sportschau und da beschwert sich auch niemand. Aber wir beschreiben natürlich auch den sozialen Rollenwandel in unseren Darstellungen, zeigen beim eben genannten Beispiel den Aufstieg vom Diener zum Superhelden.

Über das Belohnen von bestimmten Handlungen kann man sicherlich diskutieren.
Für mich ist das keine Frage der Diskussion. Ein Spiel wie "Der Pate: Die Don-Edition" ist amoralisch. Wenn Punkte dafür vergeben werden, dass man unschuldige Menschen tötet, dann gehört so ein Spiel indiziert. Ich finde es falsch, dass die USK hier eine 'ab 18'-Freigabe erteilt hat.

Dazu ein Zitat von Prof. Dr. Jürgen Fritz (2) , er ist Ihnen geläufig?
Ist mir geläufig, das ist einer der Wissenschaftler eines medienpädagogischen Instituts, das sich von dem Spielehersteller Electronic Arts Personal- und Sachkosten bezahlen lässt. Das erinnert mich an medizinische Forschungsinstitute aus den USA, die sich Forschungsprojekte zu den gesundheitlichen Auswirkungen des Rauchens von der Zigarettenindustrie bezahlen ließen. Mit Zitaten von Herrn Fritz beschäftige ich mich deshalb besonders gerne.

Er sagte in der MAN!AC-Ausgabe 02/07: "Außenstehende sehen [bei 'Counter-Strike'] blutrünstige Bilder, die für sie gefährliche Ähnlichkeit mit der Realität haben. Der Spieler sieht vielmehr Handlungsanreize etwa für seine motorischen Fähigkeiten oder taktische Absprachen mit den Mitspielern. Die Aufforderung zum Morden steht offensichtlich nicht im Vordergrund." Ihre Antwort?
Eine typische Verharmlosung von Herrn Fritz, der offenkundig gerne das sagt, was seinen Geldgebern gefällt. Von daher nehme ich Äußerungen von ihm, Herrn Kaminski (Anm. d. Red.: Prof. Winfried Kaminski ist am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik in Köln beschäftigt) oder anderen, die in diesem Kontext arbeiten, nicht sehr ernst. Das sind Lobbyisten der Industrie, die keine ernst zu nehmende Wissenschaft betreiben. Die Arbeiten von Fritz und Kaminski zeichnen sich dadurch aus, dass sie extrem unempirisch sind und sich nicht an mit wissenschaftlichen Methoden gewonnenen Fakten orientieren. Vielmehr kommen viele Behauptungen aus dem Bauch heraus.

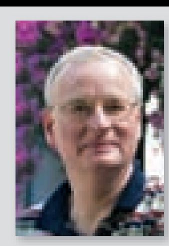
Aber zu dem Zitat. Da muss man gegenfragen: Warum spielen denn Leute solche Tötungsspiele und nicht ständig Fußballspiele? Das ist eben nicht so prickelnd wie das Töten. Der Reiz des Tötens macht "Counter-Strike" aus (3) und das Spiel wäre sicher nicht so erfolgreich, wenn man nicht ständig in Kampfhandlungen verstrickt wäre. Spiele, in denen andere Formen des Wettbewerbs im Vordergrund stehen, erreichen längst nicht die Verkaufszahlen und die Beachtung von "Counter-Strike".

»Warum spielen denn Leute solche Tötungsspiele?«

Wo liegt die Grenze zwischen einem anständigen Spiel und einem Spiel, das Ihrer Meinung nach indiziert bzw. verboten gehört? Kann man das an der Menge der abgetrennten Körperteile festmachen?
Ganz klar: Wenn das Begehen von Verbrechen belohnt wird, gehört so ein Spiel nicht nur indiziert, sondern verboten. Die strafrechtliche Verfolgung der Käufer halte ich für falsch. Den Herstellern durch ein Verbot dagegen den Geschäftserfolg zu nehmen, halte ich für sehr erstrebenswert.

Die USK-Kennzeichnungen sollen künftig deutlich größer auf den Packungen prangen und an den Kassen sollen Warn-

2 » Wer ist Prof. Fritz?



Prof. Dr. Jürgen Fritz arbeitet am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln. Ehe er sich dem Forschungsprojekt "Wirkung virtueller Welten" widmete, veröffentlichte Fritz Bücher zum Thema Spielpädagogik. Seit über 20 Jahren stehen besagte virtuelle Welten im Zentrum der Untersuchungen, begleitet von Büchern wie "Warum Computerspiele faszinieren" (1995). Im Gegensatz zur Medienwirkungsforschung geht Fritz von einem aktiv entscheidenden Mediennutzer aus, der beispielsweise Videospiele nach seiner persönlichen Bedürfnislage auswählt. Während Pfeiffers Institut quantitative Studien durchführt und Unmengen an Daten ermittelt, führt Fritz häufig qualitative Untersuchungen durch, die differenzierte Aussagen zu Einzelfällen zulassen. Vertreter dieser beiden Herangehensweisen kritisieren häufig den Nutzwert der Forschungsergebnisse der jeweils anderen Partei.

3 » "Counter-Strike"



Aus dem PC-Spiel "Half-Life" entstanden, ist "Counter-Strike" bis heute weltweit der populärste Online-Shooter. Nach dem 2004er Update "Counter-Strike Zero" erschien im selben Jahr zusammen mit "Half-Life 2" das grafisch runderneuerte "Counter-Strike: Source". Für den japanischen Markt gibt es "Counter-Strike Neo", das vom ursprünglichen Thema 'Terroristen gegen Anti-Terroristen' abweicht. Für Furore sorgte das Spiel 2002 im Zusammenhang mit dem Amoklauf Robert Steinhäusers am Erfurter Gutenberg-Gymnasium am 26. April. Am 16. Mai tagte ein Zwölfergremium der BPjM, um über die Indizierung des Spiels zu entscheiden. Aufgrund einer immensen Protestwelle der Spieler fanden erstmals in der Geschichte der BPjM Vertreter der Community Gehör. Es kam nicht zur Indizierung, weil das Gremium erkannte, dass das Spielziel auch ohne Tötungsakte erreicht werden könne und der Gemeinschaftsaspekt sowie die Kommunikation der Spieler im Vordergrund stehe, nicht das Töten.



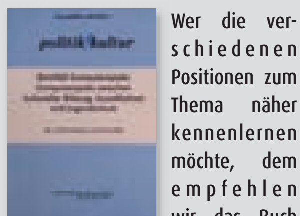
4 » USK

Der von Pfeiffer kritisierte Marek Klingelstein arbeitet seit Gründung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle 1994 in der Testabteilung, die er heute leitet. Das Kürzel USK dürfte jedem Spieler geläufig sein, schließlich prangen auf Verpackungen und (in aller Regel) Datenträgern Prüfsiegel mit der Altersfreigabe. Die Einstufungen der Berliner Institution sind seit der Neufassung des Jugendmedienschutzgesetzes im Jahr 2002 rechtlich bindend, vergleichbar mit der FSK-Freigabe von Kinofilmen. Das hat zur Folge, dass Verkäufer im Einzelfall per Ausweiskontrolle prüfen müssen, ob der Kunde das gewünschte Spiel kaufen darf. Das scheitert im Alltag daran, dass Kassenkräfte im Einzelhandel nicht konsequent kontrollieren. Aus diesem Grund wird derzeit diskutiert, ob größere USK-Logos und Warnsysteme an den Kassen dieses Problem beseitigen können. Im Beirat der USK sitzen unter anderem auch Prof. Fritz sowie die Vorsitzende der BPjM, Elke Monssen-Engberding.

5 » Das Schweigen

"Das Schweigen" ist ein Drama des schwedischen Filmemachers Ingmar Bergman, der 1997 in Cannes zum besten Regisseur aller Zeiten gekürt wurde. Der Film enthält 118 Sekunden Sex und Masturbation der weiblichen Protagonistinnen von damals revolutionärer Freizügigkeit. Diese Szenen sorgten dafür, dass 1963 mehr als zehn Millionen Zuschauer in die deutschen Kinos strömten.

Lesetipp zum Thema



Wer die verschiedenen Positionen zum Thema näher kennenlernen möchte, dem empfehlen wir das Buch "Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz" vom deutschen Kulturrat.

signale auf altersrelevante Medien hinweisen. Wie sieht für Sie das perfekte Jugendschutzsystem bei Videospielen aus?

Das Wichtigste sind Testkäufer. Der ganze Kassenzirkus ist wirkungslos, wenn die Verkäufer nicht Angst vor einem hohem Bußgeld haben müssen. Gegenwärtig steht das Bußgeld zwar auf dem Papier, aber der ganze Jugendmedienschutz ist ein Papiertiger. Die Tatsache, dass vier Fünftel aller männlichen Jugendlichen Spiele ab 18 spielen, zeigt: Das System funktioniert nicht. Zweitens bräuchten wir eine bessere USK (4), aktuell ist sie zu eng mit den Software-Herstellern verbandelt. Die Tester müssen unabhängig und gut bezahlt sein und gelegentlich ausgetauscht werden. Ich finde es unmöglich, dass die Abstumpfungsprozesse beim Spielen nicht einkalkuliert werden und derselbe Herr Klingelstein seit zehn Jahren seinen Job macht. Was dabei rauskommt, können wir nur mit einem Kopfschütteln quittieren.

»Der ganze Jugendmedienschutz ist ein Papiertiger.«

Mit Alterseinstufungen generell würden Sie aber konform gehen?

Ja, Alterseinstufungen sind hilfreich, wenn sie korrekt gehandhabt werden. Wir sind allerdings zu dem Ergebnis gekommen, dass wir nur ein Drittel der USK-Einstufungen uneingeschränkt akzeptieren können. Bei etwa 40 Prozent finden wir die Einstufung falsch, eine Indizierung wäre in diesen Fällen meistens angebracht gewesen. Beim Rest hatten wir erhebliche Zweifel.

Wie Sie vielleicht wissen, steht Deutschland im Europavergleich auf Platz 4, was die Umsatzzahlen anbelangt – nach England, Frankreich und Spanien. Eine Institution wie die BPjM gibt es dort nicht, auch ein so ausgefeiltes Alterskennzeichnungssystem wie das der USK fehlt in diesen Ländern. Der Jugendschutz in Deutschland ist im Vergleich sehr streng. Haben wir so viel Schutz nötig? Sind deutsche Jugendliche gefährdeter?

Eindeutig! Sie sind gefährdeter, weil sie freie Nachmittage haben. Der große Unterschied zu den meisten anderen Ländern ist, dass wir keine Ganztagsschulen haben. Bei uns ist ab etwa 13 Uhr die Tür offen fürs Computerspiel. Mein Sohn zum Beispiel war ein Jahr in Neuseeland in einer Ganztagsschule und hat dort eine ganz andere Computerspielkultur kennen gelernt. Dort ist das mehr eine Wochenendaktivität. Die deutsche Computerspielkultur dagegen lebt vom Halbtagssystem und da liegt der Hund begraben.

Sie sind Jahrgang 1944: Was haben Ihnen Ihre Eltern verboten, als Sie ein Kind waren?

Die haben sich nicht eingemischt. Ihre einzige Sorge war, dass ich zu viele Romane lese. Aber es gab nie eine ernsthafte Verbotsdebatte. Das erste Mal, dass ich mit so einem medialen Zirkus in Berührung gekommen bin, war, als ich mit 18 den Kinofilm "Das Schweigen" (5) sehen wollte. Der Streifen hatte den Zorn der katholischen Kirche auf sich gezogen und plötzlich tauchten im Kino Priester in Talaren auf, die uns davon abhalten wollten, den Film zu sehen.

Ein ehemaliger Klassenkamerad brachte es mal auf den Punkt: "So was gab's bei uns damals nicht, Debatten um Verbote". Nun ja... die Filme hatten Grenzen. Man kam in Filme, die ab 18 waren, nicht rein, da die Leute ja kontrolliert haben.

Hat Sie das geärgert?

Ja... Es war nicht wirklich wirksam. Ich habe schon als Achtjähriger zu meinem Leidwesen 'verbotene Filme' im Kino gesehen, weil es den Kartenverkäufern darauf ankam, Umsatz zu machen. Meinen Geschwistern war es zu langweilig, mit mir immer in Filme ab 6 Jahren zu gehen und so haben sie mich mitgeschleift in Filme ab 12 oder ab 16. Das hat mir nicht gut getan, ich hatte lange Albträume von den Filmen. Mag sein, dass mich das bis heute beeinflusst. Ich war selber sozusagen Objekt von verbotenem Tun und habe am eigenen Leib gemerkt, wie stark mich diese Bilder der Gewalt getroffen haben.

Bei den Augsburger Mediengesprächen kam es zur Sprache und Sie haben es vorhin in Zusammenhang mit Ihrem Sohn erwähnt: Ist es Ihr politisch übergeordnetes Ziel, Ganztagsschulen in Deutschland einzuführen?

Ja, aber nicht als Selbstzweck, sondern zum Schutz vor der nachmittäglichen Medienverwahrlosung.

Ist das Thema Computerspiel – so wie es zumindest in der Öffentlichkeit transportiert wird – dann nur Mittel zum Zweck für dieses Ziel?

Ja. An sich sind wir ja Kriminologen und machen eigentlich keine Schulforschung. Das Thema Ganztagsschulen ist erst seit 2005 für uns in den Mittelpunkt gerückt, weil wir seitdem in unseren seit 1998 laufenden Schülerbefragungen den Medienkonsum differenziert erfassen. Und dann stellten wir plötzlich diese ausgeprägten Leistungsunterschiede fest: In den Hauptschulen dominieren die Jungen und in den Gymnasien die Mädchen. Das war zu meiner Schulzeit nicht so, da war die Verteilung in etwa gleich. Wir haben uns gefragt: Warum ist das so, warum werden die Jungen immer schlechter? Wir haben nachgeforscht und festgestellt, dass die Leistungskrise der Jungen etwa 1990 anfing. Auf der Suche nach dem Auslöser haben wir erst die Feminisierung des Lehrerberufs ins Auge gefasst – das hat sich aber schnell als Sackgasse herausgestellt. Erst danach haben wir in die Kinderzimmer geschaut. Es war also ein Lernprozess, den wir schrittweise seit 1998 anhand unserer

Forschungsbefunde absolviert haben. Und dann gab's aus den USA Forschungsergebnisse, die den Zusammenhang zwischen Gewaltbereitschaft und Computerspielen bzw. schlechten Noten und Computerspielen als Inhalt hatten. Das war für uns ein Hinweis, in diese Richtung zu forschen. 2004 haben wir damit begonnen und sind aus dem Staunen nicht mehr herausgekommen. Seitdem sind wir Anhänger der Ganztagsschule, weil sie eine Art Medienschutzfunktion hat.

Sie haben in einem Interview mit der 'Welt' gesagt: "Je brutaler die Spiele sind und je häufiger man sie spielt, desto schlechter sind die Noten."
Ja, das ist auch die Kernaussage unserer neuen Studie. Darin überprüfen wir die Hypothese "Zu viel Medienkonsum macht Kinder dick, krank, dumm, traurig und teilweise auch aggressiv". Wir haben den Body-Mass-Index und die Intelligenz von Schulkindern gemessen und festgestellt, dass sich Kinder ohne Spielkonsole und sonstige Bildschirmgeräte im Kinderzimmer von der körperlichen Fitness her deutlich besser entwickeln als Kinder, die eine solche Ausstattung haben.

Aber kann man das Ganze nicht auch umdrehen und sagen: "Dicke, dumme, faule Kinder und Jugendliche konsumieren eher Medien, weil sie da leichter Erfolge verbuchen"?
Natürlich gibt es hier auch eine Wechselwirkung. Aber in Berlin führen wir ja keine **Querschnittsanalyse** durch, sondern eine echte **Paneluntersuchung (6)**, bei der wir schon nach den ersten zwei Jahren feststellen können, dass die Verfügbarkeit über die Geräte die körperliche Fitness der Kinder negativ beeinflusst und ihre schulischen Leistungen beeinträchtigt. Zudem haben sowohl wir als auch amerikanische Kollegen durch Experimente den Nachweis dafür führen können, dass sich brutale Computerspiele im Vergleich zu entsprechenden Filmen belastender auf Konzentrationsfähigkeit und Opfersensibilität auswirken. Besonders auffällig ist, dass bei unserem Experiment diejenigen bei einem mathematischen Konzentrationstest am besten abschneiden, die vorher Sport getrieben hatten.

Kann man denn langfristige neurologische Untersuchungen machen? Dass kurzfristige Auswirkungen auf das Aggressionspotenzial messbar sind, ist mittlerweile so gut wie unumstritten.
Das ist die spannende Frage, die auch wir noch nicht beantwortet haben. Ihr Hinweis ist richtig, diese neurobiologischen Experimente zeigen Kurzzeiteffekte, die sich wieder abbauen. Nur wenn jemand täglich Gewaltspiele spielt und sich damit in seiner Empathie einschränkt, dann gibt es resultierend aus dieser Wiederholung nachhaltige Abstumpfungseffekte. Damit erklären die Wissenschaftler dann auch, dass die Gewaltrate von Intensiv-Spielern höher ist als die von Nie-Spielern – freilich erst in Verbindung mit anderen Belastungsfaktoren. So wie Kettenrauchen nicht automatisch zum Lungenkrebs führt, sondern erst in Verbindung mit gewissen konstitutionellen Schwächen, genetischen Faktoren usw.

Isoliert gibt es keine monokausale Wirkung, dass man durch Spielen gewalttätig oder ein schlechter Schüler wird.

Warum wird in Deutschland öffentlich meist nur negativ über Computer- und Videospiele debattiert?
Die Industrie ist selber schuld, weil sie diesen moralischen Schrott produziert und damit hemmungslos Gewinne macht. Aber wir haben ihr dies auch sehr erleichtert, weil wir das an sich sehr wirksame Indizieren von Spielen durch den Vorrang der USK-Alterseinstufungen viel zu sehr eingeschränkt haben. Hinzu kommt, dass die USK mit ihren oft viel zu großzügig vergebenen Alterskennzeichnungen faktisch den Umsatz mit solchen ab 16 und ab 18 eingestuften Spielen fördert. Und schließlich lassen wir nach wie vor nicht zu, dass Jugendliche systematisch als Testkäufer eingesetzt werden. Dadurch bleibt der Jugendmedienschutz ein 'Papiertiger'. Aus meiner Sicht müsste man im Sinne einer effektiven Produktüberwachung mit der Industrie viel schärfer ins Gericht gehen. Im Hinblick auf die Zigaretten haben wir endlich Konsequenzen aus den klaren Forschungsbefunden gezogen, bei den Computerspielen aber leider noch nicht.

Nochmals zur Popularität gewalthaltiger Spiele: Wenn man sich die Verkaufshits von 2007 ansieht, dann stehen da zum Beispiel "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" und "FIFA 08" ganz oben...
Die finde ich auch harmlos, wenn die Zeitdauer stimmt. Es ist beunruhigend, wie hoch der Anteil von Kindern und Jugendlichen ist, die pro Tag zwei, drei, vier und mehr Stunden spielen. Und da muss ich sagen: Aufklärung der Eltern wäre schön, Ganztagsschulen noch besser – dann würden wir das Problem in den Griff kriegen. Generell stehe ich den neutralen Hirn-Jogging-Spielen neugierig-positiv gegenüber. Ich bin selber begeisterter "Sudoku"-Spieler und natürlich spielt sich's am besten im Wettbewerb am Computer. Sollte ich – was ich nicht hoffe – je in den Knast kommen, würde ich mich retten über einen Schachcomputer.

»[Es gibt] keine monokausale Wirkung, dass man durch Spielen gewalttätig wird.«

Das klingt alles sehr differenziert. Das vermissen wir oftmals in der Presse, wenn Ihre Position dargestellt wird.
Ich kann Ihnen ein Beispiel geben. Frei erfunden hat die Computerspielszene beispielsweise behauptet, wir wollten als KFN die USK übernehmen, um endlich richtig Geld zu verdienen. Das sind destruktive Spinner, die sich so was ausdenken. Und von solchen Gerüchten gibt es jede Menge, die von Leuten in Umlauf gesetzt werden, die uns schaden wollen. Etwa, dass ich alle Kinder mit Verboten überziehen will. In jeder Veranstaltung frage ich die Kinder: "Was haltet Ihr von Verboten?" Und die Kinder sind immer dagegen und ich sage: "Prima, ich bin derselben Meinung. Ist doch alles Quatsch, Euch etwas zu verbieten, dann geht Ihr eben zum Nachbarsjungen und spielt dort die verbotenen Sachen. Nein, Eure Eltern müssen Euch zum Richtigen verführen, müssen ihren Hintern mal lüften und nicht selber fünf Stunden vor der Glotze hängen, sondern mit Euch was unternehmen."

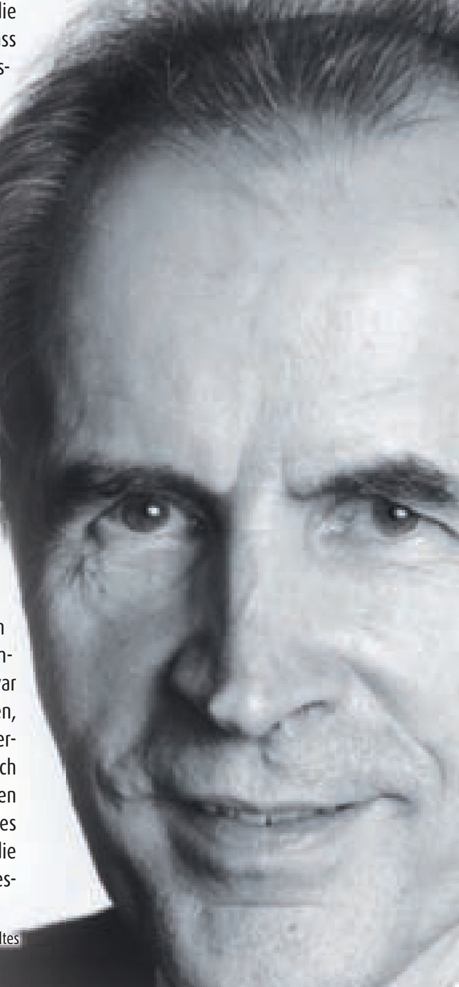
Aber damit müssen wir leben. Ich habe meine Abhärtung in der Zeit bekommen, als ich Minister (Anm. d. Red.: Justizminister in Niedersachsen, 2000-2003) war. Da lernt man auch, dass einem Dinge in den Mund gelegt werden, die man nie gesagt hat. Das juckt mich nicht ernsthaft.

Bitte denken Sie 30 Jahre in die Zukunft: Werden Sie als Retter einer verwahrlosten Jugend gelten oder wird man Sie belächeln?
Da es sich keine Gesellschaft leisten kann, dass Männer schulisch derart ins Hintertreffen geraten, vertraue ich auf die Eigendynamik der Interessen und dass unsere Botschaften über die leistungsgefährdende Computerspielkultur, die wir gegenwärtig haben, ernsthafter debattiert werden. Ich sehe mich in einer ähnlichen Rolle wie die ersten Wissenschaftler, die behauptet haben, dass Rauchen gefährlich sei. Die mussten anfangs auch Spießruten laufen, wurden von Kollegen und Medien angegriffen und setzten sich letztlich durch. Das wird hier ganz ähnlich laufen. Und ich bin mir da so sicher, weil wir nicht Meinungen, sondern Erkenntnisse produzieren – gut gemachte Wissenschaft setzt sich durch. Natürlich machen auch wir nicht alles gut. Auch wir machen mal Fehler – dann müssen wir uns eben korrigieren. Meine Prognose ist: In den nächsten 30 Jahren wird ein beträchtlicher Wandel der Computerspielkultur zu beobachten sein. Zwar wird es weiterhin Gewaltexzesse geben, wie sie für die Flegeljahre der Computerspielgeschichte typisch waren. Aber ich denke doch, dass wir aus den aktuellen Fehlern lernen werden in Richtung eines effektiveren Jugendschutzes, an dem die Industrie selber mit kreativen und interessanten Lösungen mitgearbeitet hat.

Das Interview führten Michael Herde und Oliver Schultes

6 » Forscherlatein

Kleiner Ausflug in die empirische Forschung: Querschnittsanalysen erheben nur einmalig Daten. Beispielsweise werden viele Menschen verschiedener Altersgruppen zum Thema Einkommen befragt. Paneluntersuchungen zählen hingegen zu den Längsschnittstudien, wo eine bestimmte Personengruppe über einen längeren Zeitraum immer wieder befragt wird. Dadurch lassen sich Veränderungen im Verhalten des Einzelnen erfassen. Pfeiffer führt in der Regel so genannte Korrelationsstudien durch, wodurch er zu Aussagen wie "Je mehr gespielt wird, desto schlechter sind die Noten" gelangt. Diese Beobachtung mag zwar korrekt sein, allerdings lässt sich daraus nicht der kausale Zusammenhang ableiten, dass das Spielverhalten die Noten beeinflusst (oder umgekehrt). Ein Beispiel: Im österreichischen Burgenland wurde festgestellt, dass dort, wo mehr Störche leben, die Geburtenrate höher ist. Nun bringt der Storch aber nicht die Babys, vielmehr steckt dahinter eine gemeinsame Ursache: Störche leben vornehmlich auf dem Land, wo ganz einfach mehr Babys zur Welt kommen.



30 JAHRE SHOOT'EM-UPS

EIN VERMÄCHTNIS DER SPIELHALLE (TEIL 2)

Im zweiten Teil unseres Specials untersuchen wir den Reiz des strategischen Ballerspiels und sagen Euch, welche 15 Shoot'em-Ups Ihr gezockt haben solltet.

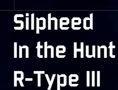
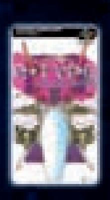
Wer unter dem bildschirmfüllenden Beschuss zeitgenössischer Score-Shooter wie "Do Don Pachi Dai-ou-Jou" oder "Ibara" nur noch die weiße Flagge hissen kann, der sollte sich die etwas ruhigeren, aber nicht minder ausgefeilten Vertreter der alten Schule zu Gemüte führen. Bei "R-Type" und "Gradius" heißt es behutsam und gezielt vorzugehen, sich das Leveldesign sowie die Gegnerformationen genau einzuprägen und seine Aktionen (Wahl der Extrawaffen, Einsatz der aufgeladenen Spezialwaffe & Speed-Ups etc.) pixelgenau zu planen. In manchen Spielen (z.B. "Pulstar", Neo Geo, 1995) ist es schon verheerend, einen stärkeren Gegner mit einem nur zu 90 Prozent aufgeladenen Beam-Schuss zu bekämpfen.

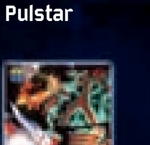
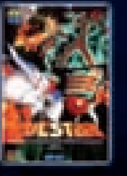
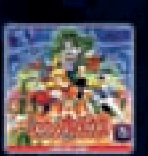
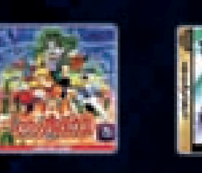
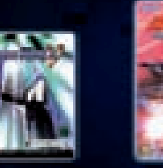
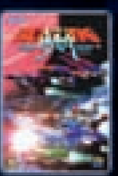
Phoenix aus der Asche

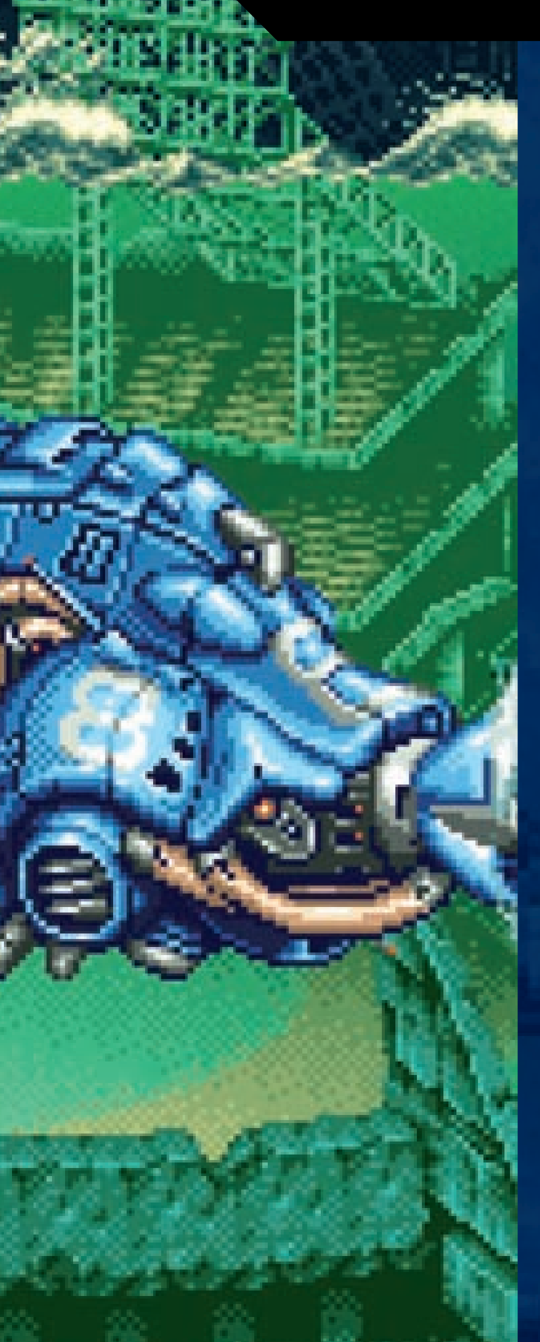
Viele der ehemals zahl- und ruhmreichen Shoot'em-Up-Schmieden haben im Laufe der

Die Shoot'em-Up-Zeitleiste (Teil 2)

1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999
Silpheed In the Hunt R-Type III	Gunbird Aero Fighters 2	Don Pachi Lords of Thunder Pulstar	Salamander 2 Sexy Paradius Terra Diver Battle Garegga	Einhänder Gradius Gaiden Thunder Force V	Radiant Silvergun Sol Divide Blazing Star	Guwange Bangai-o Giga Wing



"Metal Slug" unter Wasser: der U-Boot-Shooter "In the Hunt" von den "R-Type"-Machern Irem.

Jahre mangels Innovation und wirtschaftlichem Erfolg die Segel streichen müssen, darunter so klangvolle Namen wie Toaplan ("Flying Shark"), Tecnosoft ("Thunder Force", "Elemental Master"), Compile ("Musha Aleste", "Super Aleste"), Irem ("R-Type", "In the Hunt") und SNK ("Last Resort", "Pulstar"). Doch so schnell lassen sich wahre Projektil-Experten nicht unterkriegen: SNK und Irem schafften bereits die Wiedergeburt und Tecnosoft steht offenbar unmittelbar davor (siehe Kasten "Thunder Force"). Ob speziell von Irem noch viel Neues in Sachen Ballereien zu erwarten ist, scheint ungewiss – das aktuelle Projekt, die renommierte Serie "R-Type" mit "R-Type" Tactics auf der PSP in einen Strategiespiel-Verschnitt umzumünzen (siehe Kasten "R-Type" in Teil 1), stieß bei vielen Fans auf Entsetzen. Leider hat sich die Hoffnung nicht bewahrheitet, dass es sich dabei um einen der legendären Aprilscherze von Irem handelt.



Ballern in HD: "Söldner X – Himmelsstürmer" (PS3, demnächst als Download) lässt die Seele eines "Gradius", "R-Type" oder "Thunder Force" vermissen.

Um die ganz großen Namen des Shoot'em-Up-Zirkus ist es jedoch gerade ziemlich still. Welcher Ballerspiel-Fan träumt nicht davon, dass Treasure morgen den "Ikaruga"-Nachfolger ankündigt? Bis dahin bleibt aber noch viel Zeit, seine High Scores in den erhältlichen Score-shooter-Highlights in die Höhe zu schrauben oder endlich mal den Boss aller Bosse in "Viewpoint" (siehe Teil 1 des Shoot'em-Up-Specials) zu plätten. *rk*

Back to the Future

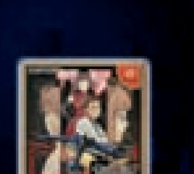
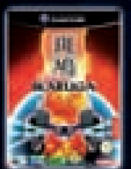
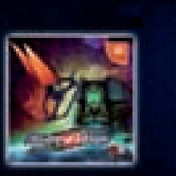
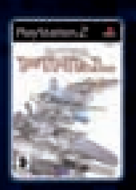
In Zukunft scheint für zünftigen Shooter-Nachschub gesorgt zu sein. Gerade wurde bekanntgegeben, dass G-Rev (Ex-Taito-Leute) an einem neuen Shooter namens "Manomoro" für das Naomi-Arcade-Board arbeitet, der offenbar in der aktuell sehr populären Süß-und-kitschig-Ecke angesiedelt ist. Da Sega aber die GD-ROM-Produktion eingestellt hat, scheint eine Dreamcast-Umsetzung äußerst unwahrscheinlich.

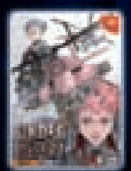
Immer noch nichts Konkretes gibt es zu Umsetzungsplänen der aktuellen Cave-Shooter "Muchi Muchi Pork" und "Espgaluda II" zu vermelden. Besser sieht es da in Sachen "Raiden IV" aus. Für das auf Taitos Type X Board laufende Shoot'em-Up von Seibu Kaihatsu wird derzeit mit Umfragen eruiert, auf welcher Konsole es eine Umsetzung geben soll. Der Horizontalscroller "Söldner X – Himmelsstürmer" von Eastasiasoft befindet sich für die PS3 in Entwicklung. Die kleine Shooter-Bude Triangle Service werkelt an den Feinheiten des "Trizeal"-Nachfolgers "Exzeal", der schon in den Arcades aufgeschlagen sein sollte, während Ihr diese Zeilen lest.

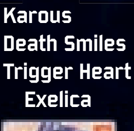


"Raiden" lebt: Teil 4 debütiert aktuell in den Arcades und soll für Xbox 360 kommen.

2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007
Mars Matrix Dragon Blaze Giga Wing 2	Zero Gunner 2 Ikaruga	Ketsui Night Raid Border Down	Psyvariar 2 R-Type Final	Mushihimesama Espgaluda Gradius V	Ibara Under Defeat	Pink Sweets Espgaluda II	Karous Death Smiles Trigger Heart Exelica





Merke: Das erste Extra, das man in "Gradius" nimmt, muss ein Speed-Up sein! Hinter der Fragezeichen-Box verbirgt sich ein Schutzschild.

Gradius – die Handschrift von Treasure

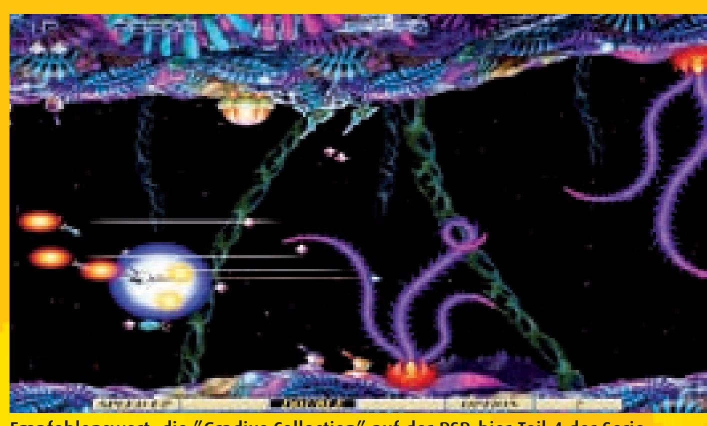
Konamis Vorzeige-Shooter ist "Gradius" mit all seinen Spin-offs. Bereits 1985 blies das Raumschiff Vic Viper horizontal scrollend zum Angriff gegen Aliens und Osterinselköpfe – einem der Markenzeichen der Serie. Je nach Geschick sammelte der Arcade-Gänger dabei fleißig Options: Die legendären Beiboote, die über die gleiche Feuerkraft verfügen wie das Hauptschiff, wurden strategisch zum Angriff eingesetzt.

Die ersten Umsetzungen folgten umgehend, selbst der C64 wurde bedacht, allerdings unter dem Namen "Nemesis". Den Serien-Höhepunkt stellt "Gradius V" (2004) dar, dessen ausgefeiltes Level- und Gegnerdesign die Handschrift der Shooter-Schmiede Treasure trägt, die 1992 von Ex-Konami Mitarbeitern gegründet wurde. Mit einer deutlich reduzierten Trefferzone für die Vic Viper und vier unterschiedlichen Strategien für die Options (außerhalb Japans 'Multiples') wurde der Spielverlauf verfeinert und hob sich von den eingefahrenen Pfaden der Vorgänger ab. "Gradius V" ist übrigens eine Exklusivproduktion für die PS2, eine Arcade-Version fiel aus Zeitgründen der Schere zum Opfer.

Nicht verschweigen wollen wir den Tiefpunkt der Serie: "Gradius III". Zusammen mit "Super R-Type" brachte es 1990 dem Super Nintendo den Ruf ein, technisch nicht auf der Höhe der Zeit zu sein. Die mit nur 3,58 MHz getaktete CPU des SNES schien damals dem Mega Drive bei Actionspielen gnadenlos unterlegen – selbst die genannten Vorzeige-Shooter von renommierten Firmen wie Konami oder Irem ruckelten, dass es nicht mehr feierlich war. Böse Shooter-Zungen schrieben das System schon ab, was sich letzten Endes nicht bewahrheitete, wie spätere Klasse-Shooter à la "Axelay" oder "Super Aleste" zeigen sollten.

Doch zurück zu "Gradius": Auch die Spin-offs der "Salamander"-Reihe und die "Parodius"-Genre-Parodien gehören zum "Gradius"-Universum. Letztere werden Spielern vor allem durch die bildschirmgroße Tänzerin im Gedächtnis bleiben, die geschickt ausmanövriert werden wollte. Charakteristisch für die "Salamander"-Ableger ist, dass es vertikal und horizontal scrollende Passagen zu meistern gilt. Die Titel aus den Achtzigern reißen heute vor allem optisch nicht mehr vom Hocker.

Besonders ans Herz legen wollen wir Euch neben "Gradius V" folgende Teile: "Gradius Gaiden" (1997,



Empfehlenswert: die "Gradius Collection" auf der PSP, hier Teil 4 der Serie.



Einer der leichteren Reaktionstests: die Stachel-Passage aus "Salamander".



Enthalten auf der japanischen "Salamander Portable Collection" für PSP: "Xexex".



Stets reich an skurrilen Level-Bewohnern wie Sandlöwen: Konamis "Gradius"-Serie, hier Teil 3.



Eine Augenweide in "Parodius" – die unzerstörbare Tänzerin, die umflogen werden musste.

PSone und unlängst auf der "Gradius Collection" für PSP enthalten) mit herrlicher Grafik und ausgebufften, sich mehrfach verwandelnden Bossen (über 20 Stück in 9 Levels!), die zum Teil noch provozierende Sprüche wie "That doesn't hurt!" zum Besten geben. Eine harte Probe für Joypad-Artisten ist der vorletzte Level 'Formidable Guardians', der schon vom Namen her nichts Gutes erahnen lässt: Hier heißt es, sechs Boss-Duelle am Stück mit einigen der trickreichsten Gegner der Shooter-Geschichte zu bestreiten – da glüht der Trigger-Daumen!

Ebenfalls brillant, aber nicht ganz so schwer (da ohne Rücksetzpunkte und Waffenverlust): "Salamander 2" (1996, Arcade, enthalten auf der japanischen "Salamander Portable Collection" für PSP).

Ein Geheimtipp dagegen ist "Xexex" (1991, Arcade, ebenfalls auf der "Salamander Portable Collection"), das als Variation der Options in Anlehnung an die "R-Type"-Reihe mit einer Art Snake-Satellit aufwartet und deshalb wohl auch weder ein "Gradius" oder "Salamander" im Titel trägt. Dieser mit Tentakeln ausgestattete Satellit will sowohl defensiv als Schutzschild als auch offensiv als Force Attack eingesetzt werden, um einige der gerissensten Endgegner und ausgeklügeltsten Leveldesigns überhaupt zu meistern – und das bereits 1991, als andere Arcade-Veteranen wie SNK nur dröge Shooter wie "Alpha Mission 2" oder "Ghost Pilots" im Repertoire hatten. "Gradius"-Sammler schnappen sich die drei im Februar in Japan erschienenen Vic-Viper-Modelle (Maßstab 1:60, ca. 20 cm) für je ca. 40 US-Dollar.





"Thunder Spirits" ist eine schwache SNES-Umsetzung von "Thunder Force III" bzw. "Thunder Force AC".

Für Sammler: die Saturn-Fassung von "Thunder Force V" als Special Pack.

Thunder Force – der Mega-Drive-Star

Tec(h)nosoft – dieser Name klingt bis heute wie Musik in den Ohren der Shoot'em-Up-Gemeinde, und das liegt vor allem an ihrer Vorzeigeserie "Thunder Force" (bis dato fünf Teile). Dabei ist es umso erstaunlicher, dass die ersten beiden Episoden "Thunder Force" (1984 für obskure japanische Heimcomputer erschienen) und "Thunder Force II" (1989 auch für Mega Drive umgesetzt) spielerische Rohrkrepierer waren. Die 360-Grad-Draufsichtperspektive und die schwache Optik ließen diese beiden Titel schnell in Vergessenheit geraten. 1990 besann man sich mit "Thunder Force III" dann eines besseren, entschied sich für ein klassisches Horizontal-Scrolling-Design à la "R-Type" (aber ohne Satellit) und zauberte völlig unerwartet einen der besten Mega-Drive-Shooter aus dem Hut, der maßgeblichen Anteil am legendären Ruf der Sega-Maschine als Action-Konsole hatte.

Die Grafik war damals sensationell gut, die Levels scrollten sowohl vorwärts wie rückwärts und diagonal, man konnte verschiedene Waffensysteme sammeln und durchwechseln und der treibende, actionlastige Synthie-Rock-Soundtrack – ein unverwechselbares Markenzeichen von Tecnosoft – untermalte das Laserspektakel auf grandiose Weise. Die SNES-Umsetzung names "Thunder Spirits" und selbst der Nachfolger "Thunder Force IV" (1992, Mega Drive) kamen nicht an diese Qualität heran.

Es dauerte fünf Jahre, bis die Serie mit dem vorerst letzten Teil "Thunder Force V" und Polygon-Optik auf Sega Saturn einen neuen Höhepunkt erreichte und neben "Radiant Silvergun" die Genre-Referenz auf dem 32-Bitter darstellte. Besonders intensiv und atmosphärisch sind die Boss-Fights ausgefallen. Den Obermotzen sollte strategisch mit der neuen 'Over Weapon'-Taktik auf den Pelz gerückt werden: Eure maximal drei Options (ähnlich zu "Gradius" – hier CRAWs genannt) lassen auf Knopfdruck einen mächtigen Beam-Schuss vom Stapel. Nachteil: Dadurch werden sie geschwächt und immer kleiner, bis sie schließlich – ohne Erholung – ganz verschwinden. Witzig: Einige Bossgegner namens 'Deep Purple' oder 'Iron Maiden' sind wohl an den Musikgeschmack der Entwickler angelehnt. Für Fans und Sammler ist es deshalb Pflicht, sich die Saturn Special Edition zu holen. Darin enthalten: eine Bonus-CD mit einem "Best of"-Soundtrack aus allen "Thunder Force"-Teilen. Der aktuelle Wert liegt bei etwa 100 Euro.

1999 ließ Tecnosoft verlauten, an "Thunder Force 6" alias "Broken Thunder" für Dreamcast zu arbeiten. Wie so viele andere japanische Entwickler (u.a. Berühmtheiten wie Sega und SNK) wurde aber auch die Baller-Schmiede von einem Pachinko-Entwickler aufgekauft, eingegliedert und 2001 stillgelegt – "Thunder Force 6" ade. Mitte 2007 erschien in Japan fast unbemerkt "Broken Thunder" als PC-Fanprojekt. Der Name war Programm – eine Schande: Der erste Boss enthielt z.B. null Animationsphasen! Unmöglich, dass da jemand von Tecnosoft beteiligt war. Doch es gibt noch Hoffnung: Die Homepage http://tecnosoft.com wurde reaktiviert. Dort ist aktuell zu lesen: "We will restart soon! Please wait for a while." Ist doch noch nicht alles verloren? Es wäre fast zu schön, um wahr zu sein...

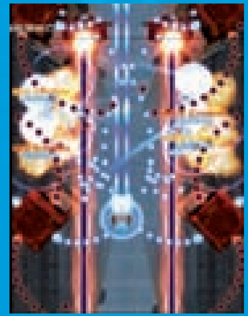


Von Teil 2 (im Bild) zu 3 fand der Übergang zum reinen Horizontalscroller statt.



In Polygon-Optik, aber mit makellosem 2D-Spielablauf: "Thunder Force V".

Treasure vs. Cave – oder: strategisches Können vs. Kugel-Inferno





Zwei der besten Shooter aller Zeiten: "Ikaruga" (links) und "Gradius V" von Treasure.

Wer ist denn nun die Referenz im Shoot'em-Up-Lager? Letzten Endes läuft diese Frage auf das Duell der Ex-Konami-Truppe Treasure gegen die Pixelzauberer Cave hinaus. Diese beiden Entwickler alleine haben das Genre mit Meilensteinen wie "Radiant Silvergun", "Ikaruga" und "Gradius V" auf der einen und "Ketsui", "Guwange", "Mushihimesama" und "Espgaluda" auf der anderen Seite entscheidend mitgeprägt. Und das auf unterschiedliche Art und Weise – ausgefeilte Strategie auf der einen Seite und reinrassiger Score-Ansatz



15 Shoot'em-Ups, die man gespielt haben sollte

Willkommen zu unserer subjektiven, systemunabhängigen Auswahl an Highlights und Geheimtipps aus der Shoot'em-Up-Welt. Jeder, der nur halbwegs eine Affinität für kluge Bullet-Patterns, ausgebufftes Leveldesign und pure 2D-Feuerkraft hat, sollte diese einmal angespielt haben.

Nach heißen Diskussionen, warum der ein oder andere potenzielle Favorit ob des knapp bemessenen Platzes außen vor bleiben muss, haben wir die Top 10 kurzerhand um fünf Titel erweitert. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Rangfolge und Vollständigkeit.

1 » Einhänder
(strategischer Horizontalshooter, Squaresoft, PlayStation)
Highlight » Deutsch sprechende Endgegner fordern zum Duell ("Hier findest du nur dein Grab")

2 » Ikaruga
(vertikaler Scoreshooter, Treasure, Arcade / Dreamcast / GameCube / Xbox Live Arcade)
Highlight » Das revolutionäre Schwarz-Weiß-Farbwechselsystem ist eine der größten Innovationen im Shoot'em-Up-Genre

3 » M.U.S.H.A. Aleste
(strategischer Vertikalshooter, Compile, Mega Drive)
Highlight » Optisch herausragender 16-Bit-Shooter fast auf Neo-Geo-Niveau mit Bombast-Soundtrack

4 » Pulstar
(strategischer Horizontalshooter, Aicom/SNK, Neo Geo)
Highlight » optische und spielerische Perfektion des "R-Type"-Force-Systems

5 » Mushihimesama
(vertikaler Scoreshooter, Cave/Taito, Arcade, PS2)
Highlight » Bullet-Inferno im Insektenreich, einer der zugänglichsten Cave-Shooter

6 » Gradius Gaiden
(strategischer Horizontalshooter, Konami, PlayStation / PSP)
Highlight » Die ultimative Schlacht mit sechs Bossen im vorletzten Level

7 » Thunder Force V
(strategischer Horizontalshooter, Tecnosoft, Saturn / PlayStation)
Highlight » Genialer Soundtrack

8 » Ketsui
(vertikaler Scoreshooter, Cave, Arcade / DS)
Highlight » Blitzschneller Reaktionstest, leicht zugängliches Scoresystem

9 » Xexex
(strategischer Horizontalshooter, Konami, Arcade / PSP)
Highlight » Wendet den Schlangensatelliten gegen gerissene Bosse an

10 » Storm of Progear
(Horizontal-Scoreshooter, Cave, Arcade)
Highlight » Shoot'em-Up mit liebevollem "Metal Slug"-Flair

11 » Elemental Master
(strategischer Vertikalshooter, Tecnosoft, Mega Drive)
Highlight » Herrlicher Synthie-Soundtrack und außergewöhnliches Leveldesign

12 » Under Defeat
(strategischer Vertikalshooter, G-Rev, Arcade / Dreamcast)
Highlight » Atemberaubende Explosionen

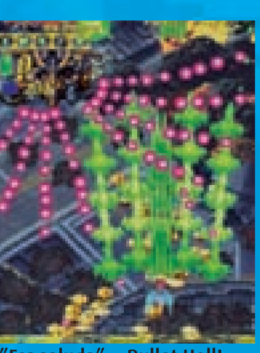
13 » Viewpoint
(strategischer Isometrie-Shooter, Sammy, Neo Geo / PlayStation)
Highlight » Der härteste Boss aller Zeiten fordert zum Duell

14 » Gynoug
(strategischer Horizontalshooter, NCS, Mega Drive)
Highlight » Die biomechanischen Bosskreationen suchen ihresgleichen

15 » Radiant Silvergun
(strategischer Vertikalshooter, Treasure, Arcade / Saturn)
Highlight » Erst durch wiederholtes Durchspielen lässt sich das Waffensystem konkurrenzfähig aufleveln

auf der anderen. Von der Qualität der Titel her gesehen wäre es ein Unentschieden. Und da die dahinterstehenden Philosophien so unterschiedlich wie die Geschmäcker sind, verzichten wir auf die Krönung eines Siegers. Wer sich für Shoot'em-Ups interessiert, sollte unbedingt in beiden Lagern Probe spielen – vielleicht findet Ihr hier unerwartet eine neue Leidenschaft.

Nicht unerwähnt bleiben sollen an dieser Stelle allerdings auch Shooter-Schmieden wie Irem ("R-Type"), Seibu Kaihatsu ("Raiden"), Compile ("Aleste"), Hudson Soft ("Gates & Lords of Thunder"), Taito ("Darius") oder Raizing ("Battle Garegga"), die das Genre mit Meilensteinen in den Achtzigern und Neunzigern entscheidend mitgeprägt haben.



"Espgaluda" = Bullet Hell!



PS2-Perlen: "Do Don Pachi Daioujou" & "Espgaluda".

HALL OF SHAME

"Aus großer Macht erwächst große Verantwortung" – Peter Parker wusste das, weshalb sich der Spinnenmann nie auf dem 3DO blicken ließ. Die hardwarestarke Multimediamaschine hingegen beherzte diese Handlungsmaxime nur selten und ließ ihre Technikmuskeln häufig ohne Sinn und Verstand spielen. Statt die Rechenpower im Namen der Spielbarkeit einzusetzen, wurde sie für mehr oder minder imposante Filmsequenzen verjubelt. Die spielerische Substanz blieb oftmals auf der Strecke und diente lediglich als Beiwerk, um die Erben von "Dragon's Lair" als interaktiv feilbieten zu können. Ob die Tunneljagd "Sewer Shark" oder die Umsetzung des Laserdisc-Shooters im Westernambiente "Mad Dog McCree" – Beispiele dafür gibt es zuhauf. Immerhin feierte die "Need for Speed"-Reihe auf dem 3DO ihr Debüt; mit dem Gruselveteranen "Alone in the Dark" und der militaristischen Fahnenjagd "Return Fire" gab es auch gute Spiele mit cleverer Technik.

Das 3DO in der Version von Panasonic bot ein besseres Joypad...

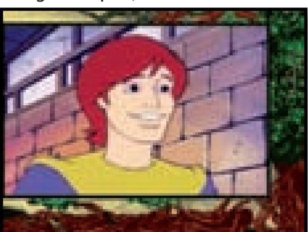
...als das 3DO von Goldstar. Gut war keine der beiden Konsolen, dafür aber teuer.

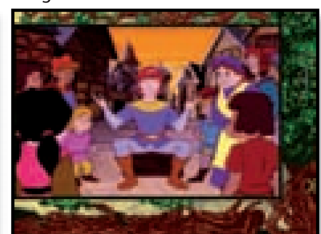
Kingdom: The Far Reaches



"Kingdom: The Far Reaches" ist genau das, worüber ich mich eben noch aufgeregt habe: Ein junger Zauberlehrling soll irgendwelchen bedeutungsschwangeren Krimskrams finden, der aussieht wie lieblos bemalte Ostereier. Im Zentrum des Abenteuers stehen billig animierte und überdies mit einfallslosen Charakteren aus dem Zeichentrickbaukasten ausgestattete Full-Motion-Video-Sequenzen, die Euch auf äußerst holprige Art und Weise eine belanglos-dröge Geschichte erzählen. Im Anschluss an die FMVs gibt's dann immer was zu rätseln: Wo um alles in der Welt muss ich jetzt hinklicken?

Unfassbar, wie lahm sich der Point'n'Click-Zeiger über den Bildschirm bewegt! Falls es doch nichts zum Anklicken gibt, werfe ich eben einen Blick in mein Inventarbeutelchen. Allzu viele Handlungsoptionen gibt es – glücklicherweise – nicht, so dass sich die Ausprobier-Variationen in Grenzen halten. "Kingdom: The Far Reaches" verfolgt sicherlich einen ambitionierteren Weg als die Richtungstastendrückerei "Dragon's Lair", immerhin sind die FMVs nicht allzu lang und können immer wieder neu gestartet werden. Für Kinder ideal, aber leider nicht für deutsche! Wären die englischsprachige Story spannend, die Filmschnipsel cool, die Steuerung flott und die Rätsel intelligent, dann wäre "Kingdom: The Far Reaches" nicht nur ein gutes Spiel, sondern zudem ein völlig anderes.



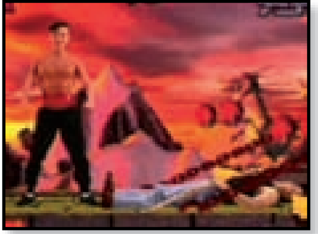


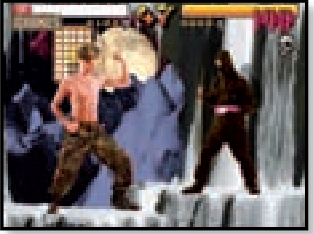
Sieht aus wie ausgekotzte Reste von Serien wie "Brave Starr" und "He-Man".

Way of the Warrior



Kaum hatte ich "Way of the Warrior" gestartet, brach in der Redaktion schallendes Gelächter aus: Ultrahampelige Digi-Sprites zappeln zu kläglichen Spachsamples, Spezialattacken sind mit dem schwammigen 3DO-Pad kaum möglich und die peinliche Kämpferriege sorgt für absurde Szenen. Auf der DVD seht Ihr, wie der gammelige Shaky Jake wiederholt vom Kopf seines Kontrahenten Dragon abprallt. Dessen hervorstechendes Merkmal ist ein strenger Seitenscheitel, der verdächtig an einen gewissen Herrn der deutschen Geschichte erinnert. Bei der Recherche zum Spiel stieß ich auf den 14 Jahre alten Test von MAN!AC-Urgestein Andreas Knauf, der diesem windigen "Mortal Kombat"-Abklatsch üppige 60 Prozent verpasste. Sofort stiefelte ich ins Chef-Büro und stellte ihn zur Rede. Allein für den Metal-Soundtrack von White Zombie habe er 20 Prozent draufgeschlagen. Na ja dann... Sänger Rob Zombie grölt – passend zum Thema – kaum mehr als 'Die' und 'Kill', was aber nur kurz über die miserable Spielbarkeit und die in jeder Hinsicht lächerlich unbeholfene, dabei aber stets bemüht wirkende Prügelkatastrophe hinwegtrösten kann. Die Kämpfer sind für damalige Verhältnisse recht groß und detailliert, das Design wirft aber unbequeme Fragen auf: Warum trägt ein Ninjameister einen rosaroten Gürtel? Wenn Ihr mich fragt, hat's einfach nicht für den roten gerreicht!





Eigenständigkeit und Kreativität kannte Entwickler Naughty Dog 1994 nicht!

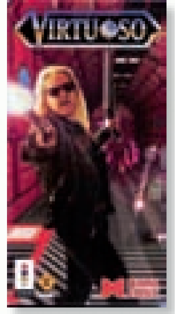
Virtuoso

Stellt Euch vor, Ihr hättet langes, blondgelocktes Haar und wärt Sänger einer populären Hard-Rock-Band in den Achtzigern. Die letzte Dose Haarspray ging soeben fürs ungestüm wuchernde Brusthaar drauf, beim Kajal ist die Spitze abgebrochen und kein Spitzer in Sicht. Die Jack-Daniels-Buddel ist leer, das Koks ist alle und die willigen Groupies reißen sich schon wieder vor Eurer Tür gegenseitig die Klamotten vom Leib. Was liegt da näher, als in die virtuelle Welt "Virtuoso" zu flüchten, wo Ihr nach Herzenslust Schneemänner, Möwen und Krebse jagt?

Ich kann mir dazu kein Urteil erlauben, schließlich benutzen wir MAN!ACs kein Haarspray. Also nehme ich das bescheuerte Setting als gegeben hin und versuche, mich durch die gegnerischen Horden zu ballern. Beim Versuch muss es allerdings auch bleiben, denn wie schon bei "Way of the Warrior" macht mir auch hier das nichtsnutzige 3DO-Pad einen Strich durch die Rechnung. Stellt Euch vor, Ihr müsstet einen Ego-Shooter lediglich mit Steuerkreuz spielen, mit der Einschränkung, dass selbiges keine präzisen Druckpunkte hat. Genau so spielt sich "Virtuoso"! Wenige Meter vor dem Goldhaar-Rocker wabert eine undurchdringliche Nebelwand, aus der sich plötzlich bösartige Schneemänner schälen, die Euch an die Lederjacke wollen. Also schnell rückwärts flüchten... Hoppla, geht ja gar nicht: Weder bewegt sich der gebleichte Lorenzo-Lamas-Verschnitt besonders zügig, noch lassen sich exakte Richtungen einschlagen. Stattdessen schlingert mein Held unbeholfen herum und wird hinterrücks von Schneekugeln überrollt. Sollte es doch einmal gelingen, frontal aus sicherer Entfernung auf den heimtückischen Mr. Frosty zu schießen, geht der megamaskuline Musikus erst einmal in aller Ruhe in die Hocke, ehe er seine Ladung abfeuert. Ihr könnt Euch fast sicher sein, dass in der Zwischenzeit von irgendwoher ein Vogel ins Bild geflogen kommt und den lahmen Schützen rammt. Falls nicht, ist zumindest der Schneemann bereits aus dem Schussfeld gewankt. In den beiden (!) anderen Levels gibt's immerhin etwas Variation im Bullshit-Design: Mein geschätzter Avatar ist dermaßen prominent im Bild, dass ich am Boden herumkrebsendes Wuselzeug erst bemerke, wenn es bereits zu spät ist.

Mein Fazit: Wenn ich ein Rockstar wäre, würde ich mich eher den willfährigen Weibern und den Rauschmitteln ergeben, als in "Virtuoso" nach Zerstreuung zu suchen!

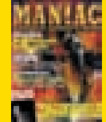
Im Fall von "Virtuoso" ist der Tod eine Erlösung: Nach dem Kampf gegen ungesunden Schnee und Krabbencocktails folgt der Exitus.



Was sich der englische Entwickler Elite Systems bei "Virtuoso" gedacht haben mag, wird wohl auf ewig ein Rätsel bleiben. Britischer Humor ist ja bekanntermaßen oftmals schwarz angehaucht, aber einen so fiesen Gag wie "Virtuoso" auf Kosten von Action-Freunden zu machen, geht nach meinem Dafürhalten deutlich zu weit. Stupides Ballern kann durchaus Spaß machen, das ist spätestens seit dem Ego-Shooter "Serious Sam" unumstritten. Dass es die Entwickler bei Elite Systems deutlich besser können, haben sie mit der Höhlenmenschen-Hüpferei "Joe & Mac" für das NES bewiesen. Nach dem ebenfalls recht käsigen "The Adventures of Dr. Franken" fürs Super Nintendo ist zumindest die Hubschrauber-Action "Strike Point" für die PSone als gelungen zu bezeichnen. Letztendlich ist nicht nur Elite Systems am Niedergang des 3DO Schuld. Wie eingangs erwähnt, zieht große Hardware-Power nun einmal große Verantwortung nach sich, und der waren sich nur wenige Entwickler bewusst.

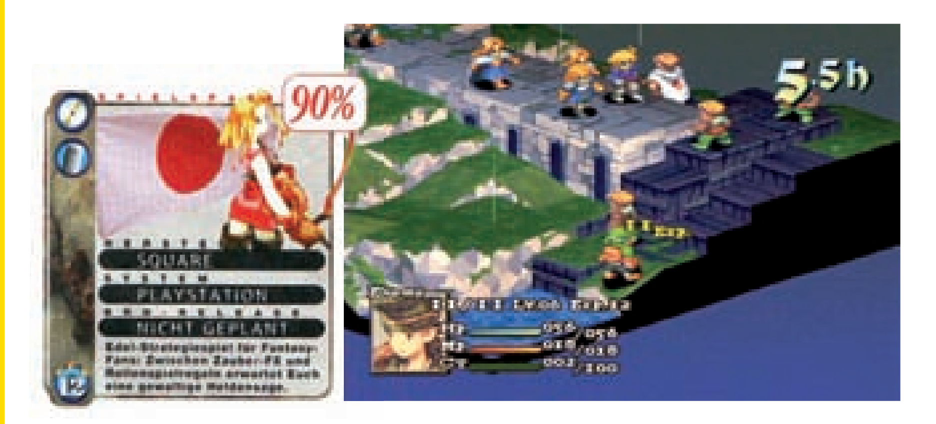
Solltet Ihr eine besonders deftige Spielspaßkatastrophe kennen, die auf keinen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an hall-of-shame@maniac.de oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall of Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hardware-Fotonachweis: "Spielkonsolen und Heimcomputer", ISBN: 3-00-015290-3 (www.gameplan.de)



MAN!AC VOR 10 JAHREN
TEST DES MONATS

» Final Fantasy Tactics

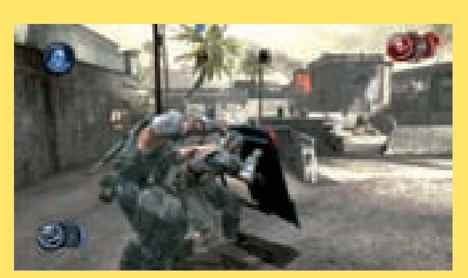


...und was wir heute dazu sagen

Die Welt kann so ungerecht sein: Da wagt sich Squaresoft mit "Final Fantasy Tactics" auf das glatte Strategieparkett und landet einen großen Erfolg – und Europäer haben nichts davon. Das Rundentaktik-Epos wird in PAL-Gefilden nicht veröffentlicht, erst das PSP-Update schaffte vor wenigen Monaten den Sprung zu uns. Dabei hätte der Titel das Zeug gehabt, auch hier zum Hit zu werden: Durch komplexe Beförderungssysteme und jede Menge zu beachtender Details ist der Einsteig nicht leicht, aber die Mühen lohnen sich. Zudem die "Final Fantasy"-Reihe damals noch nicht durch zig Ableger überstrapaziert war. Selbst heute sorgt das Epos für gepflegte Grübeleien, eine Modernisierung scheint nicht nötig: Die putzige Bitmap-Optik hat sich prima gehalten.

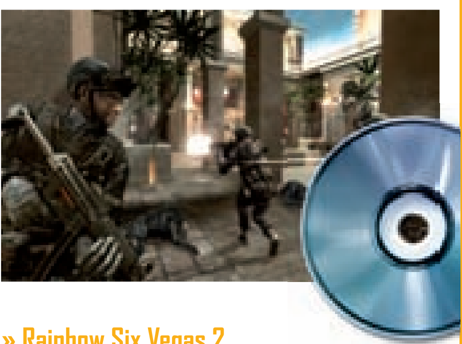
AUSBLICK

Der Spion ist los: Wir reisen nach Paris, um mit den Entwicklern über **Das Bourne Komplott** zu plaudern. Vollgas rasen wir durch das virtuelle Hollywood in **Midnight Club Los Angeles** und fühlen der PAL-Fassung von **Gran Turismo 5 Prologue** auf den Zahn. Außerdem kundschaften wir aus, welche umfangreichen Pläne Activision mit **Guitar Hero** verfolgt und was Steven Spielbergs **Boom Blox** für Wii drauf hat. Bei **Mario Kart Wii** legen wir endlich Hand an und liefern Euch einen heißen Rennbericht. Und natürlich darf der **Extended-Teil** nicht fehlen.



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 05/08 erscheint am 28.03.2008

AUF DER MAN!AC-DVD:



» Rainbow Six Vegas 2
Zum zweiten Mal geht es in der Glücksspielmetropole bleihaltig zur Sache: Wir nehmen Ubisofts Taktik-Ballerei unter die Lupe – wird's ein gelungener Nachfolger oder ein Schnellschuss-Update?

» Sega Superstars Tennis
Sonic und die Sega-Sippe hauen sich Filzbälle um die Ohren. Unser Test zeigt, ob das Spaßsportspiel mit dem Markenkollegen "Virtua Tennis" mithalten kann.

» Yakuza 3
Samurai-Action im feudalen Japan: Wir gehen in "Yakuza 3" unter die Assassinen und erforschen im Import-Test, ob es sich lohnt, für Segas Abenteuer auf eine PAL-Veröffentlichung zu hoffen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), ViSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär), Jan Königsfeld (jk, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Ralph Karels (rk)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 53

NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Grand Theft Auto IV © Take 2
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, ViSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2008

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN


RINGTONEKING
RUDE YOUR PHONE!


TUROK
JAGE ODER DU WIRST GEJAGT
www.turok.com
Schicke SMS mit
TUROK®
an 84666 und Du bekommst ein cooles TUROK Wallpaper für Dein Handy*
unzensierte Version
TOUCHSTONE
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
*Dies ist kein Aboservice. Es entstehen Kosten für eine SMS und den Download von der WAP-Seite, die netzbetreiberabhängig je nach gewähltem Tarif variieren können. Weitere Informationen hierzu gibt es bei Deinem Mobilfunkbetreiber.
Der Download der Produkte von der WAP-Seite ist, sofern kein Preis angegeben, kostenlos. Vor jedem Download wird die Dateigröße durch Dein Telefon angezeigt und muss bestätigt werden, um den Download abzuschließen.
© 2008 Touchstone. Turok TM & © Classic Media Inc., an Entertainment Rights group company. "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.